INFORMASI LEBIH LANJUT

www.facebook.com/thejapanfair

Cover

Edisi sebelumnya

Disclaimer

All images and information presented in this magazine are for informational and educational only. Copyrights of the material belongs to respective owner and/or licensor. AMH Magz does not claim ownership of any materials herein.

AMH Magz thread

http://kask.us/9854842
Anda ingin berkontribusi? Silahkan hubungi TS untuk penjelasan lebih lanjut

Daftar Isi

21 Review

89 Music

103 Event

121 Knowledge Centre

161 AMHave-Fun

KLIK/TAP SIMBOL PLUS

+

*Untuk pengguna Adobe Reader

46

74

90

CLAS:H 2016
112

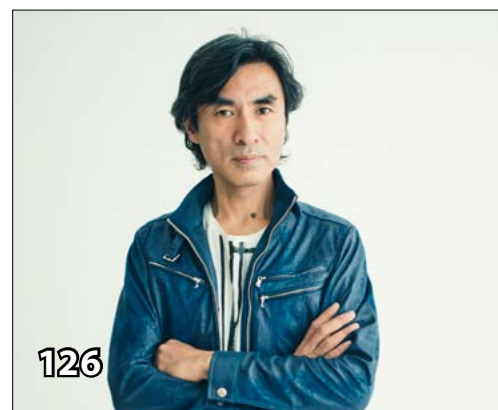
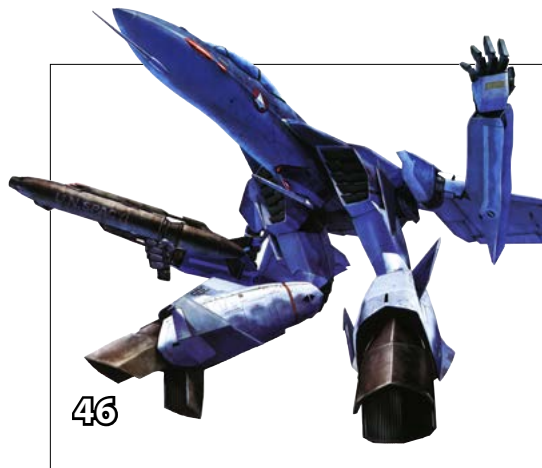
122

126

166

Indonesia
170

ANIME · MANGA · HAVEN

EDITORIAL

>2016 >Masih Tarsok

Saat AMH Magz volume 29 seharusnya rilis akhir Februari lalu, namun ada satu materi berita yang harus diulas bertepatan dengan tanggal tersebut sehingga kami harus menund rilisnya sampai satu minggu. Maafkan. But at long last, AMH Magz akhirnya menelurkan rilis pertama di tahun 2016!

Edisi kali ini cukup spesial karena kita kedatangan seorang penulis yang dikenal lewat berbagai artikel pedasnya terkait dunia Jejepangan lokal. Yap, kita punya AhoTaku39 yang di edisi ini menyumbangkan pendapatnya tentang komunitas cosplay serta event Jejepangan di daerah. Selain itu kita juga punya wawancara dengan pembalap zero-to-hero Andika Rama Maulana yang berangkat dari hobinya main Gran Turismo, kini menjadi juara dua Race Camp Nissan GT Academy 2015 Asia. Simak juga wawancara bersama Shoji Kawamori dan Rasmus Faber.

Ulasan reguler tidak ketinggalan kok, bahkan sama tebalnya dengan yang sebelumnya. Kali ini pun spesial karena ada ulasan spesial Macross, dalam rangka menyambut tayangnya Macross Delta yang tinggal menghitung minggu saja. Artikel Macross ini ditulis dengan bantuan beberapa kawan dari ITB, Kaz GJFM, hingga mas Dewanto selaku penulis komik Winternesia. Oh ya, ada pengumuman AMH Magz Awards 2015 juga.

Hmmm, kayaknya ini editorial terpendek yang saya tulis. Pasti gara-gara saya baca editorialnya Sunny Gho di Kosmik Mook jadinya nulisnya ikut-ikutan pendek juga.

Oh ya, tinggal satu volume lagi ya, jadi volume 30. Time sure flies fast, don't they?

Dah ah.

~~Meka Satria~~ mca_trane

KONTRIBUTOR

MCA_TRANE
Gamer, writer, dan fanboy yang baik. Sedang mencoba menulis blog di http://randomcircle.wordpress.com/

SCOPEDOG0097
......

OTAKU_INSIDER
4choner wannabe who fucked up so hard IRL, hobi bermalas--malasan dan ngarang bebas.

SABUXNATSU
.....

DRACO
Avid gamer, military enthusiast (especially WWII armored vehicles), and yuri maniac.

OMEGA8719
User AMH yang hobi nonton anime, natgeo dan download artwork digital.

AHOTAKU39
Seorang dengan opini tidak populer. Suka analisis anime dari segi filosofis dan sosial.

TED KESGAR
Pengamat moe Indonesia. Moe bisa dikukur dengan data.

ACEOFTHESKY
I like planes, space, games, and cute anime.

KONTAK

amh.magz@gmail.com

AMHMagzKaskus

mixlr.com/have-fun-radio/

Endride — 04/2016

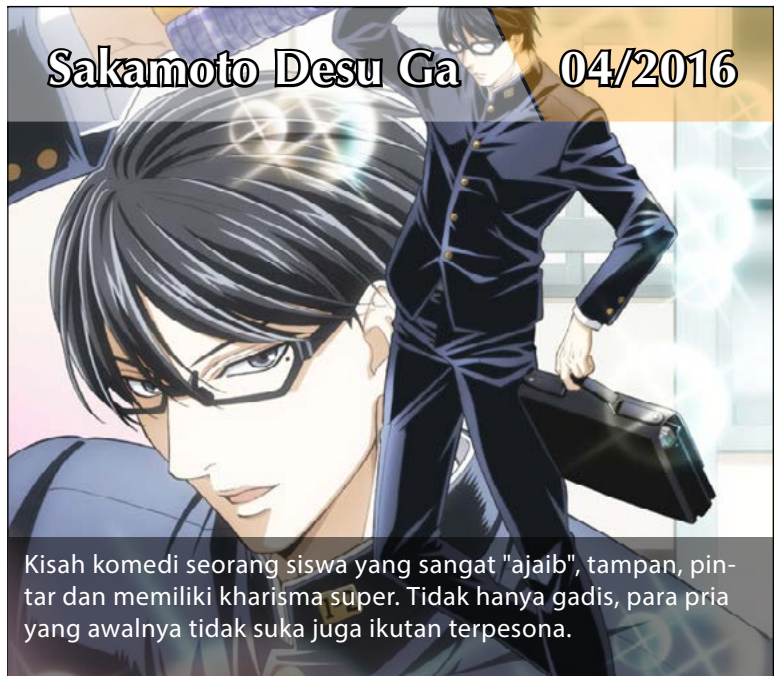
Shun Asanaga menemukan sebuah kristal misterius. Sesaat setelah menyentuh kristal tersebut dia berpindah ke dunia lain. Petualangan barunya dimulai demi kembali ke dunia asal.

Macross Delta — 04/2016

Kisah 8 tahun setelah kejadian di Macross F. Namun kali ini mengambil setting sebuah koloni di pinggiran galaksi Bima Sakti. Dikerjakan studio Satelight.

Kiznaiver — 04/2016

Anime original produksi studio Trigger. Menceritakan sebuah sistem "Kizuna" yang merupakan implementasi untuk mencapai perdamaian dunia.

Sakamoto Desu Ga — 04/2016

Kisah komedi seorang siswa yang sangat "ajaib", tampan, pintar dan memiliki kharisma super. Tidak hanya gadis, para pria yang awalnya tidak suka juga ikutan terpesona.

Hai Furi — 04/2016

Kisah sehari hari Akeno Misaki and Moeka China yang bersekolah di SMU Kelautan.

Kuma Miko — 04/2016

Machi seorang miko kuil yang mendewakan beruang ingin bersekolah di kota. Natsu, seekor beruang yang bisa berbicara sekaligus wali akan membolehkan bila lulus ujiannya.

Voltron oleh Netflix

Beberapa bulan yang lalu tersiar kabar bahwa Netflix akan berusaha membuat sejumlah konten eksklusif untuk jaringan mereka. Selain film eksklusif, mereka merambah ke dunia animasi. Bekerja sama dengan DreamWorks, Netflix akan membuat seri Voltron baru.

Voltron adalah versi lokalisasi Amerika dari serial anime Armored Fleet Dairugger XV dan GoLion. Tayang di era 70an. Kedua judul tersebut sebetulnya tidak berhubungan namun di versi Amerika diberi judul sama karena menampilkan 5 unit yang bisa bergabung menjadi mecha raksasa untuk mengalahkan musuh. Seri terbaru Netflix diperkirakan mengambil versi GoLion. Siap tayang di penghujung 2016.

Accel World : Inifinite Burst

Serial Accel World tak lama lagi akan meluncurkan sebuah spin-off dengan format movie berjudul Inifinite Burst. Naskahnya tetap ditulis oleh Kawahara Reki. Sebagian besar staff masih sama dan juga dikerjakan oleh studio Sunrise. Siap tayang di bioskop pada 23 Juli 2016.

click to play

Keijo

Judul anime adaptasi manga karya Sorayomi diambil dari nama sebuah olah raga fiktif. Keijo adalah olahraga yang mengedepankan sisi judi. Dua peserta berdiri pada sebuah pijakan di atas air. Masih-masing harus saling menjatuhkan hanya dengan menggunakan dada atau pantat. Tentunya anime ini sudah jelas mengarah pada ecchi dan fanservice.

Tokoh utama seri ini adalah Nozomi Kaminashi. Seorang siswi yang memiliki bakat atletis. Dia bahkan diperkirakan bisa maju ke dunia pro dengan mudah. Tapi yang tak banyak diketahui orang, ekonomi keluarganya lemah. Alih-alih menjadi seorang atlet professional, dia ikut serta dalam Keijo untuk mendapatkan uang. Mampukah dia meraup kekayaan?

Kotobukiya Menampilkan Liz Hohenstein

Satu lagi tokoh dari Schwarzesmarken yang akan mendapat figure PVC skala 1/7, Liz Hohenstein. Akan rilis pada Juli 2016 seharga ¥8800. Sebelumya Irisdina Bernhard dan Katia Waldheim juga telah diumumkan dibuat figure-nya.

Schwarzesmarken adalah LN prekuel Muv Luv Alternative yang baru-baru ini diadaptasi menjadi anime. LN ini diilustrasikan oleh Carnelian. Menceritakan pasukan TSF elit terbaik milik Jerman Timur yang memiliki keberhasilan tertinggi membasmi BETA terutama laser-class. Tentu saja anime ini tetap bersimbah darah. Kualitas animasi lebih stabil jika dibandingkan Muv Luv Alternative : Total Eclipse.

Aplikasi Alarm Kinmoza

Developer Gamergate, Inc. merilis sebuah aplikasi alram Kinmoza untuk smartphone dengan suara Alice. Pengguna bisa memilih setidaknya 100 kalimat yang disuarakan oleh Manami Takada, seiyuu dari Alice. Beberapa contoh kalimat yang tersedia antara lain

- おはようございまし (Ohayō gozaimashi) -
- 朝はお米! お魚! お味噌汁! (Asa wa o-kome! O-sakana! O-misoshiro!) -
- どうして…!？こんなにかわいいのに! (Dōshite…!? Kon'nani kawaī no ni!) -
- 日本のジョークはレベル高いよ (Nihon no jōku wa reberu takai yo.) -
- 私のことどう思っているの? (Watashi no koto dō omotteiru no?) -

Yukari Tamura Putus Kontrak

Penyanyi berumur 39 tahun dan masih single sekaligus seiyuu ternama Yukari Tamura mengumumkan tidak akan memperpanjang kontrak dengan dengan label King Records. Selain itu konser yang sudah dijadwalkan mengalami pembatalan. Acara radio terakhirnya mengudara pada akhir Maret. Website resmi juga memasuki masa *maintenance* sehingga belum ada suara resmi kenapa membuat keputusan mendadak ini. Yukari Tamura terkenal sebagai pengisi suara Ranpha, Nanoha, Mei Sunohara bahkan musim ini mengisi suara Beatrix.

Puzzle and Dragon X

GungHo tampaknya gencar berusaha mencari pemain baru. Baru-baru ini telah diumumkan PAD X akan diadaptasi menjadi anime. dan akan tayang pada bulanJuli 2016. Namun amat disayangkan anime ini ditargetkan untuk penonton anak-anak. Karena memang bukan adaptasi dari mobile game PAD yang rilis di smartphone.

PAD X adalah sebuah game variasi dari PAD yang dirilis untuk platform 3DS. Game mencocokkan orb mirip Bejeweled namun lebih menantang dengan ada unsur mengkoleksi monster dan sentuhan RPG. Game versi smartphone sudah pernah diulas pada AMH Magz edisi 23. Game *freemium* ini unggul dengan *gacha*-nya yang ramah

BD Movie Girls und Panzer Rilis Mei 2016

Perilisan sudah dipastikan pada bulan Mei 2016. Cover BD untuk edisi limited diilustrasikan oleh Shimada Humikane. Selain itu juga akan disertakan sebuah OVA yang merupakan epilog singkat dari movie.

Movie GuP telah meraup setidaknya 1 milyar yen dari penjualan tiket sejak bulan November. Tak lama lagi akan tayang ulang dalam format 4DX. Bioskop jenis ini mampu menghasilkan efek tambahan pada ruangan. Misalnya film menampilkan hembusan angin, di bioskop juga akan terasa angin. Saat ada guncangan, maka kursi penonton juga berguncang. Begitu pula saat muncul bunga bisa muncul aromanya.

Anime Olahraga Rugby

Olah raga yang penuh benturan fisik ini memang hanya populer di Australia dan Amerika. Sehingga jarang mengangkat tema yang kurang menjual. All Out!! diadaptasi dari manga karya Shiori Amase, saat ini telah mencapai volume 7. Tayang Juli 2016.

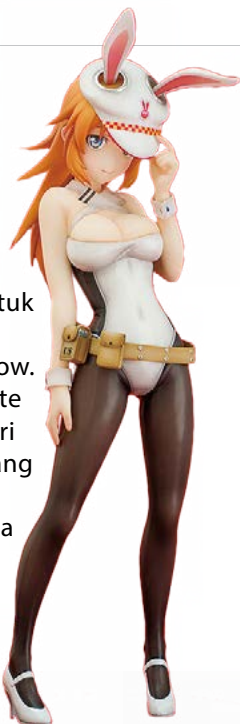
Tokoh yang kali pertama dikenalkan dalam kisah all out adalah Kenji Gion. Dia masuk sekolah baru sebagai junior di SMA Prefektur Kanagawa. Pertemuannya dengan Sumiaki Iwashimizu membuatnya masuk sebagai anggota klub rugby. Nantinya selain kisah empat sekawan yang tampil dalam visual, pasti ada pertandingan rugby. Nah buat yang belum paham cara mainnya, cari tahu dulu supaya saat menonton tidak bingung.

Surat Pernikahan Edisi One Piece

Setelah sebelumnya sukses dengan surat pernikahan edisi Sailormoon Crystal, Konin Todoke Seisakujo merilis seri terbaru kali ini menggunakan tokoh dari One Piece. Surat Pernikahan menggunakan artwork yang memang dipesan khusus untuk desain surat ini.

Surat pernikahan ini bukan mainan. Memang diakui dan bisa dipakai sebagai surat pernikahan resmi. Bisa dianalogikan mirip perangko edisi khusus yang menampilkan tokoh tertentu. Harga yang dipatok mulai dari ¥3000. Namun tidak mengherankan bila nanti ada orang yang akan membeli hanya untuk sebagai koleksi atau dilelang saat sudah langka dan tidak diproduksi.

Charlotte E. Yeager PVC Figurine

Produsen figurine Aquamarine telah menyiapkan figur Bunny Style kedua untuk seri Strike Witches : Operation Victory Arrow. Kali ini adalah Charlotte Yeager, terinspirasi dari ilustrasi bonus OVA yang dibuat oleh Shimada Humikane. Figure skala 1/8 ini memiliki tinggi 23.5cm, akan rilis pada Juni 2016. Dijual seharga ¥11000 tidak termasuk pajak.

Shokugeki no Sōma: Ni no Sara

Dari twitter resmi season kedua yang bertajuk Shokugeki no Sōma: Ni no Sara akan tayang pada musim panas tahun ini. Ni no Sara yang berarti piring kedua alias tambah, akan meneruskan kisah turnamen yang bahkan belum mencapai final. Meski dari sisi penjualan BD season pertama tidak terlalu mengesankan, diharapkan penjualan manga tetap terdongkrak.

Baku-On Siap Tayang April 2016

Anime adaptasi hasil produksi TMS Entertainment akan mengudara pada bulan April. Empat seiyuu yang dipastikan ikut menyuarakan karakter adalah Reina Ueda, Nao Toyama, Yumi Uchiyama dan Rikako Yamaguchi.

Versi Arcade School Idol Festival

Bushiroad bekerja sama dengan Square Enix membuat versi arcade atau orang sini ada yang menyebut mesin ding-dong, dari smartphone game School Idol Festival. Mesin ini akan memiliki tombol fisik. Selain itu karena menggunakan hardware yang lebih kuat, latarnya tidak statis melainkan menggunakan potongan clip anggota µ's yang sedang menari.

Amaama to Inazuma Diadaptasi Menjadi Anime

Setelah kehilangan istrinya, guru matematika Kouhei Inuzuka berusaha sebaik mungkin membesarkan putri satu-satunya, Tsumugi. Dia tidak pandai memasak dan dari awal memang tidak terlalu berselera dengan makanan. Namun demi putrinya, Kouhei berusaha sebaik mungkin. Kotori Iida, salah satu muridnya juga kadang ikut membantu memasak. Dengan tiga orang di dapur, rumah itu menjadi lebih hidup.

Seri ini mengambil tema makanan dan keluarga. Kisahnya ringan dan dipenuhi dengan keimutan. Diadaptasi dari manga karya Gido Amagakure. Jilid keenam akan terbit Maret 2016. Sedangkan animenya mulai tayang pada musim panas.

Kolaborasi Erimaki Sox dengan Detektif Conan

Dua pasang sepatu unik hasil kolaborasi dengan serial Detektif Conan akan dirilis oleh Erimaki Sox. Seperti yang terlihat, kaos kakinya memiliki dasi ala Conan dan Kaito Kid. Sedangkan sepatunya adalah jas kedua karakter. Harga untuk kaos kakinya saja mencapai ¥5500. Sedangkan sepatu dijual mulai ¥18500. Namun ini adalah sepatu hak tinggi. Meski sepintas tidak didesain untuk tampil feminim, ukuran yang tersedia hanya untuk kaki perempuan.

Pan de Peace

Masih bertema makanan namun kali ini fokus pada roti dan pertemanan. Diadaptasi dari manga 4koma mengisahkan Minami seorang gadis yang baru memulai hari-harinya sebagai siswi SMA. Dia sangat suka makan roti untuk sarapan pagi. Dia berteman dengan dengan Fuyumi yang jago membuat roti. Ditambah Yu yang bisa diandalkan dan Noa yang mandiri.

Manga 4koma ini awalnya terbit secara online di ComicWalker milik Kadokawa sejak 2014. Kemudian di majalah komik bulanan Cune yang juga milik Kadokawa. Adaptasi anime akan mulai tayang pada April 2016. Beberapa seiyuu yang terlibat antara lain Ibuki Kido, Eri Yamazaki, Moe Toyota, Nichika Omori.

Brave Witches Tayang 2016

Situs resmi Strike Witches mengumumkan sebuah anime baru dari franchise mereka dengan tajuk Brave Witches. Seri ini mengisahkan squadron 502nd Joint Fighter Wing. Pasukan ini semuanya adalah karakter baru. Shimada Humikane masih dipercaya mendesain karakter. Twitter resmi nanti akan dibuka pada 1 April.

Aikatsu Stars!

Seri terbaru Aikatsu akan tayang di TV Tokyo mulai April 2016. Aikatsu Stars akan memperkenalkan tokoh utama baru, Yume Nijino. Selain itu pada bulan Agustus akan tayang movienya.

Anime Nyanbo

Nyanbo adalah variasi danbo berwujud kucing. Merupakan merchandise yang dirilis pada November tahun lalu. Mainan ini menginspirasi Studio Shirogumi, Inc. untuk membuat anime pendek berdurasi 5 menit. Set kedua dari seri Nyanbo juga direncanakan rilis pada Mei 2016.

The Adventure of Sinbad

Anime ini bukanlah Sinbad versi kisah 1001 malam namun *spin-off* dari serial Magi. Mengambil setting 30 tahun sebelum kejadian di Magi, akan fokus pada petualangan Sinbad. Diadaptasi dari seri karya Yoshifumi Ohtera yang kini sudah mecapai jilid 8. Akan tayang mulai 15 April 2016.

Onigiri Tayang April

Onigiri di sini bukan dalam artian nasi kepal. Tetapi sebuah judul MMORPG produksi Cyberstep yang akan diadaptasi menjadi anime.

Game ini menempatkan pemain ke dalam dunia mistis Jepang yang dipenuhi setan maupun siluman (*oni*). Pemain berjuang melawan pengaruh Kamikui saat *miasma* atau hawa jahatnya menyebar di seluruh kepulauan Jepang.

Di animenya akan menampilkan 8 NPC yang masing-masing memiliki kepribadian dan dan kemampuan unik. Dua karakter sudah dipastikan seiyuunya. Yaitu Aina Suzuki sebagai Shizuka Gozen dan Eriko Matsui sebagai Yoshitsune. Onigiri tayang 7 April 2016.

Gundam : The Origin III

Episode ketiga Gundam The Origin akan tayang secara terbatas di 15 bioskop di Jepang mulai 21 Mei 2016 selama dua minggu. Pemesan tiket awal seharga ¥1900 akan mendapat bonus holder botol PET. Trailer kedua juga sudah beredar menampilkan saat Char latihan militer dan pertemuan dengan Garma Zabi.

click to play

NUSAIMOE
INDONESIAN MOE MASCOT LEAGUE

WEEK 1-7

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-1
Meganekko Gagal Menang pada Laga Pembuka Nusaimoe

Tidak satupun gadis-gadis moe berkacamata menang pada matchday 1 Nusaimoe, yang berlangsung sejak Minggu (3/1) hingga Kamis (7/1) lalu. Ketiga gadis berkacamata yang turun pada matchday 1 gagal meraih kemenangan perdana.

Ketiga gadis berkacamata yang turun di divisi Cempaka, yaitu Paulina (Doujin Dalam Botol), dan Rico (Oricon ISI Yogyakarta), dan Rima (Rimawarna), takluk masing-masing melawan Erie (Reverie Visual Work) dengan skor 16-84, Ayashima Tamoe (MataMoe) dengan 25-75, dan Altea (Squash Alternative Works) dengan 20-80.

Pundit liga moe Gary Moeville meyakini kekalahan ketiga gadis berkacamata tersebut lebih disebabkan oleh kurangnya jam tayang. Selain itu, mantan bek sayap Moenchester United tersebut mengungkapkan bahwa moesyarakat sepertinya masih lebih mengapresiasi karakter yang cenderung lebih mungil dan lembut dibandingkan karakter dengan desain yang berani, terlihat dari hasil-hasil yang diperoleh pada laga-laga lainnya.

Di sisi lain, favorit juara Kaori (KAORI Nusantara (Komunitas Anime Otaku Rakyat Indonesia)) dan Shimako (Jurnal Otaku Indonesia) sama-sama berhasil meraih kemenangan. Kaori menang tipis 56-44 melawan Akine (Akineko Creative Works), sedangkan Shimako menang dengan skor meyakinkan 89-11 melawan Balka-chan (Balon Kata).

Belum semua maskot moe melakoni laga perdananya pada matchday 1 ini. Matchday 2 Nusaimoe, yang menggelar laga maskot-maskot moe yang tersisa, akan digelar mulai hari ini pukul 18:00 WIB. (**Ted Kesgar**)

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-2
Tumbangkan Emi Hoshino, Mochi Pertanda Karakter Onee-chan Masih Disukai

Kejutan terjadi di week #2 Nusaimoe, ketika favorit juara Emi Hoshino (Wikiba Asia) harus tumbang pada laga pembukanya. Emi, maskot yang menjadi favorit setelah baru saja pulang dari Jepang, harus takluk di tangan maskot pendatang baru Mochi (Sushi Roll Bali) dengan skor 35-65.

Moelog Moerie Curie mengatakan bahwa hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh desain Mochi yang cenderung sukses menampilkan kesan onee-chan yang dewasa. Menurut peraih Moebel tersebut, moesyarakat Indonesia masih cenderung menyukai maskot-maskot yang mampu menampilkan kesan dewasa atau bentuk tubuh yang bagus, meskipun ada kecenderungan tren sekarang lebih mengarah kepada desain dengan tema loli atau joshikousei.

Kemenangan besar terjadi pada laga antara Nero (Figure Photo Studio) melawan Hanako (Doujin Dalam Botol), di mana Nero sukses memenangi pertandingan dengan skor telak 87-13. Laga ketat Divisi Melati yang mempertemukan Gia (GwiGwi) dan Rori (Rorirorita) berlangsung sengit; meskipun harus tampil tanpa pasangan

KLASEMEN SEMENTARA
CEMPAKA
Week 7

Tim	Maskot	Poin
JCRC20	Adistia Etsuko	12
Figure Photo Studio	Nero Jeevas	12
Nippon Club	Nishi	12
Lullaby Winds Shop	Lullaby	9
Neko Airsoft Team	Koshka	9
Squash Alternative Works	Altea	6
MataMoe	Ayashima Tamoe	6
Light Novel Indonesia Evo.	Leina Navael	6
Oricon ISI Yogyakarta	Rico Shirane	3
Reverie Visual Work	Erie	3
Gorengans Comic	Ika	3
Rimawarna	Rima Sekar	3
Dango Kyoudai	Hana	0
Doujin Dalam Botol	Hanako Nyao	0
Rimawarna	Warna Sekar	0
Doujin Dalam Botol	Paulina Verigoed	0

kembarannya Rita, Rori menunjukkan perlawanan hebat sebelum akhirnya takluk dengan skor tipis 48-52.

Week #3 Nusaimoe telah resmi digelar mulai hari ini, Sabtu (17/1) hingga Kamis (21/1). Pertandingan panas akan terjadi di Divisi Kenanga, di mana favorit juara Shimako (Jurnal Otaku Indonesia) harus berhadapan dengan Synthia (crafTUNER), sedangkan maskot veteran Kaori (KAORI Nusantara (Komunitas Anime Otaku Rakyat Indonesia)) bertemu dengan Akina (Harmonic Fall). Shimako dan Synthia sama-sama sukses meraih kemenangan di laga perdana minggu lalu, sedangkan Akina yang sedang berusaha meraih kemenangan perdananya harus bertemu dengan Kaori. (**Ted Kesgar**)

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-3

Tumbangkan Akane, Tea Pimpin Klasemen Divisi Kamboja

Setelah melakoni laga yang berjalan sengit, Tea (Graffi Tea) sukses mengalahkan Akane (Ita Indonesia) dengan skor tipis 51-49. Hasil ini menempatkan Tea sebagai pemimpin klasemen sementara Divisi Kamboja dengan 6 poin dari 2 laga, diikuti Argi (UGM Art Community) yang berhasil mengalahkan Riho (AMH Magz) dengan skor 53-47.

Pada laga lainnya, favorit juara Kaori (KAORI Nusantara (Komunitas Anime Otaku Rakyat Indonesia)) sukses memenangi laga melawan Akina (Harmonic Fall) dengan skor 73-27. Hasil ini sekaligus menjawab keraguan publik setelah pada laga pembukanya Kaori hanya mampu menang dengan skor yang kurang meyakinkan atas Akine (Akineko Creative Works). Sementara itu, duet maskot Rima dan Warna (Rimawarna) belum berhasil mempersembahkan kemenangan perdana untuk komunitasnya; Rima harus takluk 25-75 di tangan Adistia (JCRC 20 Bandung), sedangkan Warna tumbang 24-76 melawan Rico (Oricon ISI Yogyakarta).

Week #4 Nusaimoe akan digelar mulai hari ini, Sabtu (23/1) hingga Jum'at (29/1). Beberapa maskot populer lainnya, seperti Popia (OPPAI MAGZ) dan Nero (Figure Photo Studio) baru akan menggelar laga pada week #4.

Sepak Terjang Maskot Semenjana: Popularitas Tidak Menjamin Kemenangan

Tumbangnya maskot-maskot populer seperti Akane (Ita Indonesia) dan Riho (AMH Magz) menunjukkan bahwa banyaknya pengikut tidak menjamin maskot populer bisa menang mudah di Nusaimoe. Faktor-faktor lain seperti desain karakter dan usaha setiap maskot untuk menang tetap menjadi faktor penentu.

Dilansir OptaMoe dalam situs resminya, dari 48 laga Nusaimoe yang telah bergulir, sebanyak 21 laga (43,75%) dimenangi oleh maskot dengan jumlah pengikut lebih sedikit, dan 10 di antaranya dimenangi oleh maskot dengan selisih pengikut lebih dari 1.000.

Pada week #3, Akane yang memiliki 10.411 pengikut takluk di tangan Tea (Graffi Tea) yang hanya memiliki 2.961 pengikut, sedangkan Riho dengan 11.196 pengikut harus mengakui keunggulan Argi (UGM Art Community) dengan 825 pengikut. Pada minggu sebelumnya, Riho juga harus tumbang melawan Deco (Artelier) yang hanya memiliki 505 pengikut.

Hal ini menjadi sedikit angin segar untuk maskot-maskot pendatang baru yang belum memiliki banyak pengikut, bahwa peluang untuk menang masih tetap ada. Patut ditunggu siapakah yang akan berhasil mengalahkan dominasi Kaori (KAORI Nusantara (Komunitas Anime Otaku Rakyat Indonesia)) pada laga-laga Nusaimoe berikutnya.

Beberapa Laga yang Berakhir dengan Kemenangan Maskot Semenjana (sumber: OptaMoe)

Week #1 Adistia v Warna (87 v 13): 24 pengikut v 1.030 pengikut
Week #1 Bun-tan v Wee-chan (11 v 89): 5.107 v 3.105
Week #2 Hibi v Popia (61 v 39): 2.149 v 9.104
Week #2 Koshka v Leina (76 v 24): 619 v 2.967
Week #2 Deco v Riho (53 v 47): 505 v 11.196
Week #2 Eufie v Lulu (73 v 27): 1.122 v 12.217
Week #3 Rima v Adistia (25 v 75): 1.030 v 24
Week #3 Bun-tan v Tedasu-nyan (22 v 78): 5.107 v 357
Week #3 Tea v Akane (51 v 49): 2.961 v 10.411
Week #3 Argi v Riho (53 v 47): 825 v 11.196 (**Ted Kesgar**)

KLASEMEN SEMENTARA

KAMBOJA Week 7

Komunitas	Maskot	Poin
GraffiTea	Tea	12
Ita Indonesia	Akane Itazaki	9
Sushi Roll Bali	Mochi	9
Artelier	Deco	9
UGM Art Community	Argi	9
AMH Magz	Riho	6
Euforia Visual Works	Eufie	6
Wikiba Asia	Emi Hoshino	6
Bandung Portal	Bunga	6
Agnicom	Sylphid Balterossa	3
Otaku Sushi Ramen Bar	Yukki Otsuraba	3
Bobotoh Wibu	Anita Radianawati	3
Genshiken ITB	Gen-tan	3
Spring Roll	Lulu	0
Otaku Sushi Ramen Bar	Sora Otsuraba	0
FIgmania	Finia	0

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-4

Menang di Derby Jakarta, Eufie Puncaki Divisi Kamboja

Eufie (Euforia Visual Works) sukses memuncaki klasemen sementara divisi Kamboja Nusaimoe setelah berhasil memenangkan derby Jakarta melawan Finia (Figmania) dengan skor telak 85-15. Sementara itu, laga derby Bandung yang mempertemukan Cubsy (NextHeaven Circle) dan Rori (Rorirorita) berakhir dengan kemenangan 78-22 untuk Cubsy.

Week #4 Nusaimoe juga berakhir dengan hasil yang menggembirakan untuk Emi Hoshino (Wikiba Asia), yang berhasil meraih kemenangan perdananya atas Gen-tan (Genshiken ITB). Kemenangan 79-21 Emi atas Gen-tan juga sekaligus menjadi jawaban Emi terhadap kritik beberapa pengamat moe, setelah sebelumnya harus takluk 35-65 melawan Mochi (Sushi Roll Bali) pada week #2. Padahal, Emi merupakan salah satu maskot yang sempat mencicipi atmosfer Comiket 89 pada akhir tahun 2015 silam.

Week #5 Nusaimoe akan dilanjutkan pada Sabtu hari ini (30/1), mulai pukul 18.00.

Flat is Justice: Meski Rata, Maskot-Maskot Rata Tetap Berjaya

Hampir setengah maskot-maskot yang mengikuti Nusaimoe musim ini merupakan maskot-maskot yang tidak dianugerahi dada berukuran besar -- 31 berbanding 33. Namun, maskot-maskot rata ini boleh berbangga hati karena statistik menunjukkan bahwa maskot rata lebih sering menang ketika berhadapan dengan maskot berdada besar.

Dari 15 laga pada week #3 dan #4 Nusaimoe yang mempertemukan maskot rata dengan maskot besar, 9 di antaranya dimenangkan oleh maskot berdada rata. Bahkan, pada dua minggu pertama Nusaimoe, 10 dari 17 laga serupa berakhir dengan kemenangan maskot-maskot rata.

Selain itu, setengah dari penghuni empat besar masing-masing divisi Nusaimoe merupakan maskot-maskot rata. Bahkan, tiga maskot teratas di divisi Cempaka -- Altea (Squash Alternative Works), Adistia (JCRC 20 Bandung), dan Nero (Figure Photo Studio) -- semuanya merupakan maskot-maskot dengan ukuran dada yang tidak terlalu besar.

Pengamat moe David Moeyes mengatakan bahwa fenomena ini merupakan akibat dari bergesernya pandangan moesyarakat mengenai maskot moe. Mantan pelatih Evermoe tersebut mengatakan bahwa seiring dengan berkembangnya tren loli di masyarakat, karakter berdada rata ikut menjadi populer. Hal ini disebabkan oleh desain karakter-karakter loli itu sendiri, yang memang lebih sesuai dengan dada yang tidak berukuran terlalu besar.

Hal ini menjadi kabar gembira bagi maskot-maskot berdada rata, yang tidak perlu minder dengan ukuran dadanya. Justru, moesyarakat kini lebih menyenangi maskot-maskot berukuran ideal dengan karakter yang lebih menarik, alih-alih maskot yang hanya bermodalkan bentuk tubuh yang bagus. (**Ted Kesgar**)

KLASEMEN SEMENTARA

KENANGA
Week 7

Tim	Maskot	Poin
Jurnal Otaku Indonesia	Shimako Umigawa	12
KAORI Nusantara	Si Kaori	12
CrafTUNER	SYNTHIA	9
Design & Art	Eca	9
Sekiranun Circle	Flo	9
Handband Studio	Hibi	9
Akineko Creative Works	Akine	6
Mocca Comic	Momo	6
RPGMakerID	Remi Dia	3
Harmonic Fall	Akina Morishita	3
Neko NoTe	Nene	3
Nekonoto	Nekomon	3
Rita	Rorirorita	0
OPPAI Magz	Popia	0
MACK Community	Mycka	0
Balon Kata	Balka-chan	0

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-5

Kekuatan Pantsu Shitagi Sukses Tumbangkan Zuella

Week #5 Nusaimoe yang berakhir hari Jum'at (5/2) menyajikan duel sengit di Divisi Melati antara Shitagi (Pantser) dan Zuella (Arteza Sketzuela). Meskipun diunggulkan lantaran menang di dua laga sebelumnya, Zuella tidak mampu menumbangkan Shitagi yang turun dengan kekuatan pantsu penuh dan akhirnya harus tunduk 47-53. Hasil ini membawa Wee-chan (Wibu Cloth) bertengger sendirian di puncak klasemen setelah sukses menjaga rekor sempurna dengan menaklukkan Tedasu Nyan (The Dark Squad) 67-33.

Pada laga Divisi Cempaka, Nero (Figure Photo Studio) terus menebar ancaman sebagai salah satu maskot elit usai menumbangkan pemuncak klasemen Altea (Squash Alternative Works) dengan skor 57-43. Sementara itu, Akane (Ita Indonesia) bangkit dari kekalahan menyakitkan atas Tea (Graffi Tea) dua pekan sebelumnya dengan mengalahkan Sylphid (Agnicom) 75-25. Di Divisi Kenanga, Shimako (Jurnal Otaku Indonesia) dan Kaori (KAORI Nusantara (Komunitas Anime Otaku Rakyat Indonesia)) memuncaki klasemen setelah masing-masing menaklukkan Akina (Harmonic Fall) 59-41 dan Rita (Rorirorita) 71-29; Shimako unggul 5 poin atas Kaori dalam perolehan skor.

Week #6 Nusaimoe akan dilanjutkan minggu depan, Sabtu (13/2) karena memperingati Tahun Baru Tiongkok pada hari Senin (8/2). Beberapa maskot populer yang akan berlaga di week #6 adalah Emi Hoshino (Wikiba Asia), Hibi (Handband Studios), Nekomon (Nekonoto.net), dan Cubsy (NextHeaven Circle).

Berkah Nusaimoe Bagi Facebook Pages: Dulu FP Saya Sepi, Tapi Sejak Ikut Nusaimoe, Jumlah Like FP Saya Bertambah! Terima Kasih Nusaimoe!

Tidak bisa dipungkiri, keikutsertaan maskot di Nusaimoe dapat menjadi ajang publikasi tersendiri bagi grup yang diwakili maskot tersebut. Baru-baru ini, OptaMoe merilis hasil survei terhadap jumlah pengikut Facebook Page dari grup-grup yang mengikutsertakan maskotnya selama dua minggu terakhir. Hasilnya, 16 dari 57 Facebook Page grup yang mengirimkan maskotnya memperoleh peningkatan jumlah pengikut di atas rata-rata. Peningkatan paling signifikan diperoleh Wikiba Asia dengan maskotnya Emi Hoshino, yang berhasil memperoleh 205 fans baru; pada hari Senin (1/2) Emi sampai secara khusus mengucapkan terima kasih atas pencapaian 1.000 pengikut.

Peningkatan jumlah pengikut ini menjadi berkah tersendiri bagi grup-grup semenjana dengan jumlah pengikut yang sedikit. Harmonic Fall dengan maskot Akina Morishita, misalnya, merasa terbantu dengan adanya Nusaimoe sebagai media publikasi gratis. Meskipun Akina belum sekalipun menang pada tiga laga awalnya, jumlah pengikut Harmonic Fall mengalami peningkatan hingga 15,58%. Begitu juga dengan Ponra dari PON Radio yang dalam dua minggu berhasil memperoleh 36 pengikut baru (6,19%).

Moelog Moerie Curie berpendapat bahwa ajang Nusaimoe memang dapat menjadi media perkenalan komunitas dan grup di Indonesia, karena setiap maskot grup pasti akan muncul setidaknya dua minggu sekali selama fase grup Nusaimoe. Selain itu, peraih hadiah Moebel tersebut mengungkapkan bahwa terkeikutsertaan di Nusaimoe akan memaksa grup-grup untuk mempublikasikan maskotnya di setiap laga, sehingga menjadi alasan tak langsung bagi grup-grup maskot untuk membuat karya baru.

Menurut pengumuman di laman resmi Nusaimoe, grup-grup yang ingin mengikutsertakan maskotnya dapat mendaftarkan diri lewat borang daring di pengumuman tersebut.

Grup-Grup dengan Peningkatan Jumlah Pengikut > 5% (sumber: OptaMoe)

Grup (Pengikut Baru : Persentase)
Wikiba Asia (205 : 19,62%)
Harmonic Fall (12 : 15,58%)
Arteza Sketzuela (393 : 15,21%)
MoccaComic (503 : 11,09%)
Pantser (5 : 10,87%)
Rimawarna (97 : 8,61%)
Neko NoTe - Circle (16 : 7,41%)
PON Radio (36 : 6,19%)
The Dark Squad (22 : 5,80%)
Doujin Dalam Botol (78 : 5,14%)
Agnicom (27 : 5,12%)
Artelier (27 : 5,08%) (**Ted Kesgar**)

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-6

Cubsy Geser Wee-chan dari Posisi Puncak Divisi Melati

Cubsy (NextHeaven Circle) dan Castella (Sekiranun Circle) sukses meraih kemenangan meyakinkan dalam lanjutan Nusaimoe week #6 yang digelar sejak Sabtu (13/2) hingga Jum'at (19/2) kemarin malam, menggusur Wee-chan (Wibu Cloth) yang memuncaki klasemen Divisi Melati sejak week #1. Kedua maskot tersebut sama-sama berhasil meraih kemenangan telak atas lawannya; Cubsy berhasil mengalahkan Naomi (Naonimation) 87-13, sedangkan Castella mengalahkan Ponra (PON Radio) 86-14. Meskipun masih menjaga rekor 100%, Cubsy dan Castella unggul skor masing-masing sebelas dan satu atas Wee-chan

Sementara itu, di Divisi Cempaka, laga sengit antara Ayashima Tamoe (MataMoe) dan Lullaby (Lullaby Winds Shop) berakhir dengan kemenangan tipis Ayashima Tamoe 54-46. Kemenangan ini menjadi hasil positif untuk Ayashima, yang sempat tumbang atas Nishi (Nippon Club) di pekan sebelumnya. Sementara itu, Ika (Gorengans Comic) berhasil meraih kemenangan perdananya musim ini usai menang 70-30 atas Hanako (Doujin Dalam Botol).

Di Divisi Kamboja, secara mengejutkan Deco (Artelier) mampu menang telak 86-14 atas Finia (Figmania). Hasil ini membuat Deco berada di posisi dua klasemen Divisi Kamboja, hanya tertinggal skor atas Mochi (Sushi Roll Bali). Pada laga lainnya, derby loli Bandung antara Bunga (Bandung Portal) dan Gen-tan (Genshiken ITB) berakhir dengan kemenangan Bunga 61-39.

Sementara itu, Eca (Design and Art) berhasil menyalip Shimako (Jurnal Otaku Indonesia) dan Kaori (KAORI Nusantara

KLASEMEN SEMENTARA

MELATI
Week 7

Grup	Maskot	Poin
Wibu Cloth	Wee-chan	12
NextHeaven	Cubsy	9
Arteza Sketzuela	Zuella	9
Sekiranun Circle	Castella	9
Kameko.bdg	Hitomi Midorikawa	9
GwiGwi	Gia	9
Vesuvia	Viarinne Melodia	6
The Dark Squad	Tedasu Nyan	6
PON Radio	Ponra-chan	6
Pantser	Shitagi	6
Roririta	Rori	3
Stargazers Atelier	Diamant Glänzen	0
Puramo Figu	Aya Ayano	0
Suramu Kyoudan	Gretchen Griswalde	0
Gamabunta	Bun-tan	0
Naonimation	Naomi	0

(Komunitas Anime Otaku Rakyat Indonesia)) dari puncak klasemen Divisi Kenanga usai sukses mengalahkan Nekomon (Nekonoto.net) 69-31. Persaingan memperebutkan empat besar di divisi neraka ini akan semakin panas setelah Flo (Sekiranun Circle) berhasil mengikuti jejak kakaknya Castella dengan merebut kemenangan 70-30 atas Mycka (Komunitas MACK) dan Hibi (Handband Studios) berhasil menang 75-25 atas Momo (MoccaComic).

Nusaimoe week #7 akan digelar mulai Sabtu hari ini (20/2) pada pukul 18:00. (**Ted Kesgar**)

TOP SCORER
Week 7

Tim	Maskot	Skor
JCRC20	Adistia Etsuko	318
Wibu Cloth	Wee-chan	309
Figure Photo Studio	Nero Jeevas	295
Nippon Club	Nishi	290
Ita Indonesia	Akane Itazaki	285
Jurnal Otaku Indonesia	Shimako Umigawa	273
KAORI Nusantara	Si Kaori	273
GraffiTea	Tea	258
Sushi Roll Bali	Mochi	252
NextHeaven	Cubsy	251

Ikuti terus pertandingan Nusaimoe, liga maskot moe pertama di Indonesia!

Pertandingan Nusaimoe Minggu Ke-7

Shimako Unggul Urutan Alfabetis atas Si Kaori

Shimako (Jurnal Otaku Indonesia) dan Kaori (KAORI Nusantara (Komunitas Anime Otaku Rakyat Indonesia)) menjadi pemimpin bersama Divisi Kenanga setelah memenangkan laganya masing-masing melawan Remi Dia (RPG Maker Web) dan Popia (OPPAI MAGZ), dalam laga week #7 Nusaimoe yang digelar sejak Sabtu (20/2) sampai Jum'at (26/2). Dengan rekor 100% dari 4 laga dan total skor 273, Shimako unggul secara alfabetis atas Kaori, yang terdaftar sebagai "Si Kaori". Pada laga lainnya di Divisi Kenanga, Akina Morishita (Harmonic Fall) sukses memperoleh kemenangan perdananya usai menumbangkan Rita (Rorirorita) dengan skor 58-42.

Sementara itu, pada laga super big match Divisi Kamboja week #7, Tea (Graffi Tea) berhasil menang 59-41 atas Mochi (Sushi Roll Bali). Dengan hasil ini, Tea kokoh di puncak klasemen Divisi Kamboja dengan rekor 100% menang. Di laga lainnya, Akane Itazaki (Ita Indonesia) sukses kembali ke jalur kemenangan usai menang meyakinkan atas Sora Otsuraba (Otaku Sushi Ramen Bar) dengan skor 82-18.

Di Divisi Cempaka, Adistia Etsuko (JCRC 20 Bandung) terus membalikkan prediksi para pengamat dengan melanjutkan rekor 100% menangnya usai menang 86-14 atas Paulina Verigroed (Doujin Dalam Botol). Maskot yang sejatinya hanya memiliki 24 follower ini pun menjadi salah satu favorit untuk bersaing dengan maskot-maskot besar seperti Nero Jeevas (Figure Photo Studio) dan Lullaby (Lullaby Winds Shop) demi satu tempat di empat besar klasemen. Nero dan Lullaby sendiri sukses menang atas duet maskot kembar Rima-Warna (Rimawarna), masing-masing 81-19 atas Rima dan 83-17 atas Warna.

Pada laga lainnya di Divisi Melati, maskot chibi Zuella (Arteza Sketzuela) sukses menang 61-39 atas Ponra (PON Radio). Hasil ini menjadi angin segar untuk maskot-maskot chibi, karena terbukti masih dapat bersaing dengan maskot dengan tubuh lebih besar. Sementara itu, Wee-chan (Wibu Cloth) kembali ke puncak klasemen usai menang 69-31 atas Rori (Rorirorita).

Week #8 Nusaimoe akan digelar mulai Sabtu hari ini (27/2). Altea (Squash Alternative Works), Emi Hoshino (Wikiba Asia), Eca (Design and Art), dan Cubsy (NextHeaven Circle) adalah beberapa maskot besar yang akan bertarung di week #8. (**Ted Kesgar**)

Jangan lupa untuk terus mendukung Riho-chan dan AMH Magz di Nusaimoe!

VS

COBA BERITAHU KELEBIHAN KALIAN APA ?

BISA JADI "CARRY" !!
BISA JADI "SUPPORT" !!

MARI DOTO BARENG !
WOI !!

AMH REVIEW

anime·manga·manhwa
first impression·light novel

HALAMAN 46

spesial MACROSS

DAGASHI KASHI

TEXT & LAYOUT: MCA_TRANE

Kapan terakhir kali kamu pergi ke warung dan membeli jajanan seperti Ch*ba, Mom*gi, Ch*ki-Ch*ki, hingga permen karet legendaris Yos*n? Kini kamu bisa kembali merasakan sensasi mencari huruf N di permen karet itu lewat anime Dagashi Kashi. Meski begitu saya sendiri masih tidak yakin bisa menemukan huruf N itu.

Shikada Kokonotsu tinggal di kampung tepi pantai. Ia bermimpi menjadi seorang *mangaka shojo*, sehingga ia menghabiskan musim panas untuk menggambar. Ayahnya, **Yo**, sehari-hari hidup dari menjual jajanan anak-anak di warung. Ia berharap Kokonotsu mau meneruskan bisnis keluarga yang telah berjalan hingga 9 generasi lamanya, namun tentu saja Kokonotsu yang ingin jadi *mangaka* menolak ajakan Yo mentah-mentah. Satu hal yang tak Kokonotsu sadari, ia mewarisi pengetahuan mendalam tentang berbagai jajanan anak dan kemampuan menjual jajanan tersebut.

Suatu hari, muncul seorang gadis di warung milik keluarga Shikada. Kokonotsu kaget karena ia mirip sekali dengan karakter dalam *manga*nya. Gadis bernama **Shidare Hotaru** itu berasal dari keluarga pemilik pabrik jajanan terkenal. Ia datang jauh-jauh ke kampung untuk mengajak Yo bekerja di perusahaan keluarganya. Kokonotsu yang awalnya merasa kagum, justru kaget karena ayahnya menolak ajakan Hotaru. Yo lalu memberi sebuah tantangan pada Hotaru: Jika Hotaru bisa meyakinkan Kokonotsu untuk mengambil alih warung, maka ia akan bergabung dengan perusahaan Shidare. Dapatkah Hotaru menyelesaikan tantangan dari Yo?

Dari *manga* karangan **Kotoyama**, **Dagashi Kashi** diadaptasi menjadi *anime*! Dagashi Kashi merupakan sebuah cerita komedi *slice of life* dengan konsep ala *tokusatsu*. Hmm? Karena dalam *manga* yang terbit di majalah **Shonen Sunday**, setiap minggunya diperkenalkan berbagai jenis jajanan anak yang populer di Jepang. Beberapa diantaranya mungkin dikenal di Indonesia dengan nama berbeda. Misalnya **Umaibou** yang di sini namanya Mom*gi, atau **Coffee Gyuunyuu Candy** yang mirip Kop*ko. Namun disamping itu, lewat *anime* Dgashi Kashi pula kamu bisa melihat jajanan unik lainnya seperti **Ramune**, **Puchi-Puchi Uranai Choco**, **Seven Neon**, **Sakura Daikon**, dan lain-lain. Kebanyakan jajanan yang muncul di anime ini juga berlisensi, jadi kamu bisa menemukan jajanan-jajanan ini jika main ke Jepang. Karena ini juga, para maskot jajanan pun bisa ikut muncul.

Alur ceritanya santai dan cukup lambat meskipun tidak bisa dikatakan *healing* seperti **Non Non Biyori** yang juga bersetting di kampung. Satu episode menampilkan empat jenis jajanan yang diulas secara spesifik. Sayangnya jika bicara soal adaptasi, *anime* Dagashi Kashi tidak bisa dibilang terlalu setia. Urutan adaptasi dibuat agak acak dan ada beberapa bagian yang sedikit diubah untuk menyesuaikan dengan plot. Namun apa yang kurang dari sini, tertutupi oleh interaksi karakter yang baik. Dalam *manga*, setiap *chapter* terasa lepas satu sama lain. Tapi di *anime*, kamu bisa merasakan setiap episodenya saling terhubung lewat interaksi karakter. Jumlah karakter utama yang tak begitu banyak pun bisa memaksimalkan interaksi dari karakter yang sudah ada.

Komedinya sedikit mengambil prinsip *manzai* dengan Kokonotsu (dan kadang

PG-13 **TV ANIME**

DAGASHI KASHI

Production Feel
Genre Slice of Life, Comedy
HP tbs.co.jp/anime/dagashi

STAFFS

Original Creator Kotoyama
Director Takayanagi Shigehito
Series Composition Takayanagi Shigehito, Kamo Yasuko
Script Yokote Michiko, Urahata Tatsuhiko, Kamo Yasuko
Original Chara. Design Kotoyama
Chara. Design Kamimoto Kanetoshi
Animation Director Kamimoto Kanetoshi
Art Director Takagi Sawako
DoP Hondai Takahiro
Color Design Iwaida Yo
Editing Hiraki Daisuke
Sound Director Motoyama Satoshi
Music Nobusawa Nobuaki, Oosumi Tomotaka
Theme Song MICHI, Taketatsu Ayana

CASTS

Shikada Kokonotsu Abe Atsushi
Shikada Yo Fujiwara Keiji
Shidare Hotaru Taketatsu Ayana
Endo To Suzuki Tatsuhisa
Endo Saya Numakura Manami

A BIG QUESTION

Bagaimana cara membaca judul *anime* ini? Apakah *Dagashi Kashi* (jajanan murah) atau *Daga Shikashi* (akan tetapi)?

Saya) berlaku sebagai *tsukkomi*. Namun ada juga beberapa momen *slapstick* yang bisa mengundang tawa. Terdapat pula selipan parodi di sini, salah satu yang paling keterlaluan adalah menggambarkan "persaingan antar jajanan" ala cerita **Kido Senshi Gundam**.

Feel yang menganimasikan Dagashi Kashi, bisa menampilkan suasana musim panas di kampung dengan baik. Baik detail karakter dan latar terlihat bagus serta konsisten. Atmosfir musim panas juga didukung dengan musik yang mengalun santai.

Overall, meski sedikit kecewa dengan beberapa perubahan *minor*, Dagashi Kashi merupakan sebuah *anime slice of life* yang sangat solid. Tak heran jika banyak fans yang langsung membidik Dagashi Kashi saat *anime*nya diumumkan. Hasil akhirnya cukup memuaskan, dengan *hype* yang terjawab sesuai. Setelah menonton Dagashi Kashi, apakah kamu merasa ingin pergi ke warung untuk jajan? Ataukah kamu ingin kembali memburu huruf N yang melegenda itu?

LICENSED SNACKS

Semua jajanan dalam Dagashi Kashi telah mendapatkan lisensi dari perusahaan yang memproduksinya. Ini karena *mangaka* Kotoyama telah lebih dulu memiliki izin untuk menampilkan jajanan tersebut dalam *manga*nya. Di akhir episode pun selalu ditampilkan foto-foto asli jajanan yang muncul di episode itu. Beberapa perusahaan yang tampil adalah Yaokin (Umaibo), Toho (Potef), Amehama (Coffee Gyuunyuu Candy), Matsuyama (Namaiki Beer), Miyata (Young Donut), Coris (Fue Ramune), Meiji (Yogureto), Glico (Glico-Caramel) dan lain-lain. Izin ini juga termasuk menampilkan maskot milik perusahaan bersangkutan, misalnya saja Pochi-kun (Toho), Umaemon (Yaokin), bahkan Glico Man (Glico).

CHARACTERS

Shikada Kokonotsu

VA: Abe Atsushi

Anak dari Yo si pemilik warung Shikada. Ia punya pendirian yang sangat teguh, terutama soal mimpinya menjadi *mangaka* dan keengganannya meneruskan usaha sang ayah. Tapi biasanya Kokonotsu berkepribadian baik pada temannya. Kalau menyangkut perempuan biasanya agak emot sih. Walaupun tak tertarik mengurus warung, anak yang biasa dipanggil **Coconuts** (kelapa) ini tahu betul cara menjual jajanan yang efektif.

Shidare Hotaru

VA: Taketatsu Ayana

Anak dari pemilik perusahaan Shidare. Hotaru datang ke kota untuk menyampaikan ajakan ayahnya kepada Yo. Hotaru bersumpah untuk tidak pulang ke kota sebelum bisa membawa Yo ke perusahaan Shidare. Hotaru sangat menyukai jajanan, dan ia menganggap Kokonotsu sebagai saingan. Kesukaannya pada jajanan membuat Hotaru terlihat seperti orang aneh, sama anehnya dengan Yo.

Shikada Yo

VA: Fujiwara Keiji

Ayah Kokonotsu. Sosok besarnya sekilas terlihat mengintimidasi, namun jangan salah karena ia dianggap sebagai "artis" di lingkungan sekitar rumahnya. Sering kali berlagak layaknya orang bodoh, bertingkah kemayu, atau mengerjai anaknya. Di balik sosoknya yang ceria itu, Yo merupakan salah satu tokoh jenius di kalangan produsen jajanan anak. Tak heran jika perusahaan Shidare membidiknya untuk bergabung.

Endo To

VA: Suzuki Tatsuhisa

Teman dekat Kokonotsu yang berkepribadian santai, begitu pula dengan setelan ala turis Hawaii-nya. **To** senang sekali mencari cewek untuk didekati, dan nampaknya ia sedikit mesum. Seperti Kokonotsu, keluarga To memiliki usaha sendiri, yaitu kafe. Meski begitu, To jarang membantu berjualan.

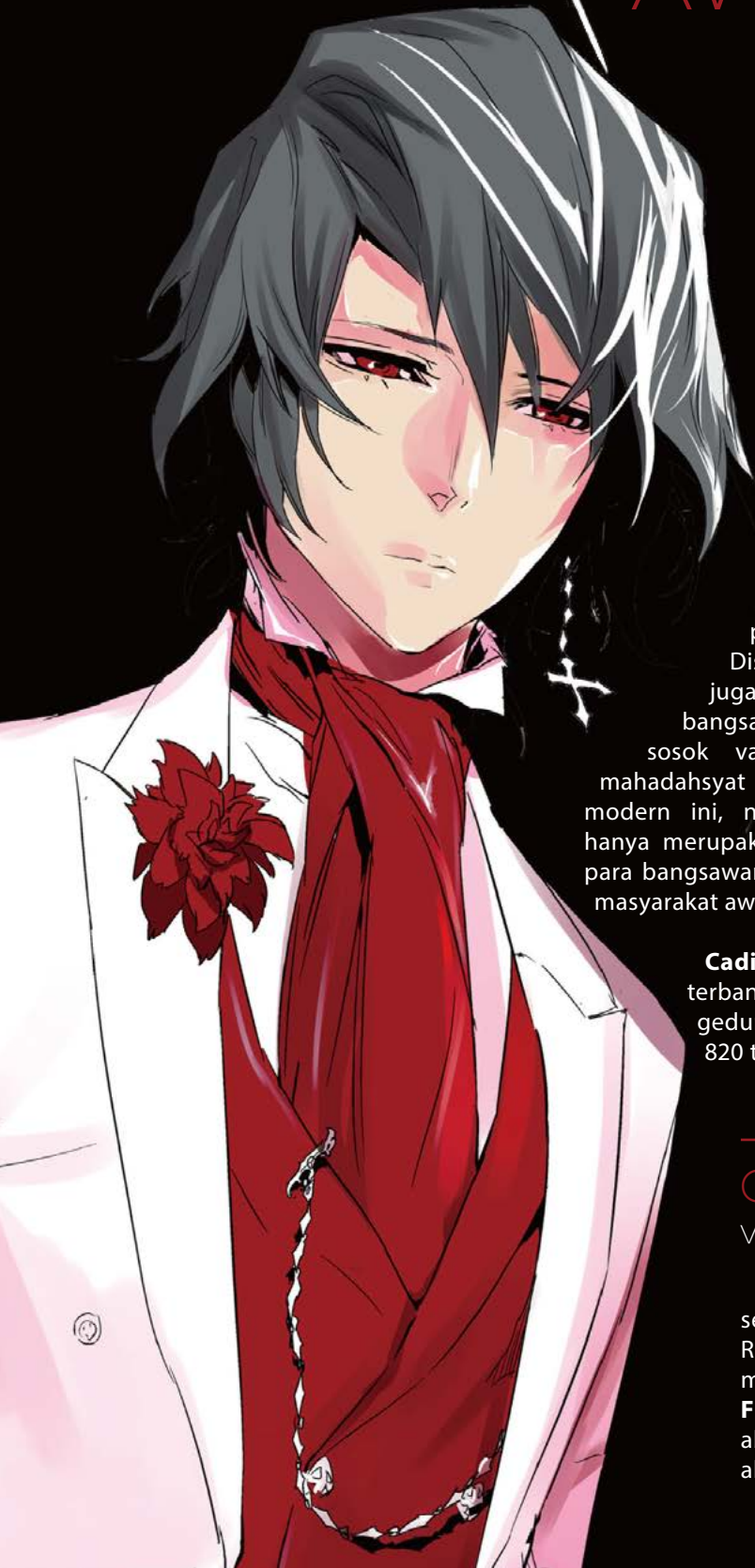
Endo Saya

VA: Numakura Manami

Adik To dan juga teman Kokonotsu. **Saya** lebih sering terlihat di kafe membuat kopi untuk pelanggan. Kokonotsu sendiri selalu datang ke kafe untuk minum kopinya Saya. Ia sedikit tak jujur dengan perasaannya sendiri. Meskipun Saya tidak begitu paham soal jajanan, Hotaru memanggilnya dengan sebutan guru.

© Norman Maggot
http://www.pixiv.net/member.php?id=7251780

NOBLESSE AWAKENING

Text & Layout: mca_trane

Penulis Lim Dallyoung dan *circle*nya Artlim sukses di Jepang lewat belasan judul *manhwa* dan juga adaptasi *anime*nya. Mulai dari Kurokami hingga Freezing. Kini nampaknya bakal muncul pemain baru dari Korea. Duo kreator Son Jeho dan Lee Kwangsu datang menggebrak dengan *anime* adaptasi dari *manhwa* mereka, Noblesse.

Diceritakan dahulu kala, terdapat sosok yang disebut **Noblesse**, pelindung para bangsawan. Disebutkan bahwa Noblesse juga merupakan seorang bangsawan. Mereka layaknya sosok vampir dengan kekuatan mahadahsyat dan absolut. Di masa modern ini, nampaknya kisah mereka hanya merupakan sebuah mitos, namun para bangsawan hidup membaur dengan masyarakat awam.

Cadis Etrama di Raizel terbangun di area konstruksi gedung, setelah tertidur selama 820 tahun. Ia tak tahu seberapa pesat kemajuan teknologi manusia sejak ia tertidur. Namun, dengan mudahnya ia bertemu kembali dengan pengikut setianya, **Frankenstein**, yang kini menjadi kepala sekolah dari **SMA Yeran**. Rai memilih untuk ikut bersekolah agar ia bisa memahami kebudayaan dan kebiasaan manusia modern. Selama bersekolah, ia berteman dengan **Han Shinwoo** dan **Woo Ikhan**. Bersama-sama, Rai mencoba beradaptasi dengan kehidupan modern, misalnya dengan makan *ramyun* dan bermain game.

Kebangkitan Rai rupanya telah mengusik tatanan dunia. Organisasi misterius **Union** mengirimkan manusia-manusia artifisial untuk memburu sosok Noblesse yang baru saja bangkit itu. **Jake**, **Mary**, **M-21** dan **M-24** mengunakan mayat

Cadis Etrama di Raizel

VA: Shingaki Tarusuke

Seorang Noblesse yang baru saja terbangun setelah tidur panjang selama 820 tahun. Ia adalah sosok lelaki elegan, kalem, dan kharismatik. Rai juga sangat menyukai manusia, dan tak segan untuk melindungi nyawa mereka. Ia adalah Noblesse dengan kekuatan dahsyat yang disebut **Blood Field**. Rai juga mampu mengendalikan pikiran dan memberikan perintah absolut. Meskipun nampak sangat kuat, Rai gagap teknologi dan budaya akibat tidur panjangnya. Makanan kesukaannya adalah *ramyun*.

seorang pembajak untuk menemukan siapa yang memergoki aksi mereka. Rupanya yang menjadi target adalah **Suh Yuna**, taksiran dari Shinwoo. Keadaan semakin rumit karena Shinwoo, Ikhan dan juga Rai memergoki mereka. Satu persatu, Yuna, Shinwoo dan Ikhan ditangkap, menyisakan Rai dan Frankenstein. Bagaimana mereka menyelamatkan kawan-kawan manusia mereka? Dan apa sebenarnya tujuan Union memburu para Noblesse?

* * *

Diangkat dari *manhwa/webtoon* populer karya Son Jeho dan Lee Kwangsu, hadir OVA bertajuk **Noblesse: Awakening**. OVA ini diproduksi oleh **Production IG**, dan tayang serentak di seluruh dunia lewat aplikasi **LINE**. Indonesia juga kebagian jatah, dan kamu bisa menyaksikan Noblesse: Awakening berbahasa Indonesia di *smartphone* masing-masing. Bagi yang tidak memiliki aplikasi LINE, kamu juga bisa menontonnya di situs *streaming anime* legal seperti **Crunchyroll**, meskipun saya yakin sudah banyak yang menggunakan LINE.

Menonton *anime* secara live di dalam aplikasi *messenger* merupakan sebuah pengalaman yang menarik. Lebih asyik lagi jika melihat seperti apa *anime* Noblesse ini. Paruh pertama berjalan layaknya sebuah *anime slice of life* bercampur misteri, *which is nothing really special*. Namun di paruh kedua, siap-siap untuk mencengkram ponselmu karena adegan aksi yang disuguhkan sangatlah memukau. Animasi karakter saat bertarung sangatlah halus, ditambah dengan *angle* kamera yang dinamis serta efek yang cantik. Untuk urusan kekerasan, darah dan *gore* pun tidak main-main. Meskipun kelihatan sebagai sebuah serial cantik, aksi di dalam Noblesse lumayan *hardcore*.

Berdurasi 31 menit, sayangnya Noblesse: Awakening memadatkan banyak sekali cerita di dalamnya serta memangkas

Frankenstein

VA: Hirakawa Daisuke

Bawahan Rai yang paling setia, sekaligus kepala sekolah SMA Yeran. Sembari menunggu kebangkitan Rai, Frankenstein mendirikan SMA Yeran dari bekas-bekas **Academia**. Frankenstein jauh lebih memahami kebiasaan manusia modern dibanding Rai. Walaupun merupakan seorang bawahan, Frankenstein memiliki kekuatan yang sama dahsyatnya dengan Rai. Lebih hebatnya lagi, Frankenstein adalah seorang manusia biasa yang mendapatkan kekuatan tersebut dengan usahanya sendiri.

R-17 **WEB OVA**

NOBLESSE

Awakening

Production Production IG
Genre Fantasy, Action
HP webtoons.com/id/promotion/noblesse-ova

STAFFS

Original Creator Son Jeho, Lee Kwangsu
Director Tada Shunsuke
Script Fukudome Shun
Storyboard Teraoka Iwao
Original Chara. Design Lee Kwangsu
Chara. Design Umishima Senbon
Animation Director Ishii Akiharu
Art Director Tanaka Takanori
Visual Effect Saito Akira
DoP Ezura Hisashi
Color Design Yusa Kumiko
Editing Uematsu Junichi
Music Ike Yoshihiro

CASTS

Cadis Etrama di Raizel Shingaki Tarusuke
Frankenstein Hirakawa Daisuke
Han Shinwoo Hatanaka Tasuku
Woo Ikhan Nagatsuka Takuma
Suh Yuna Yonezawa Madoka
M-21 Oda Hisafumi
M-24 Tanzawa Teruyuki
Jake Ookawa Toru
Mary Nabatame Hitomi

JAPAN LOCALIZATION

Beberapa nama karakter dalan *anime* Noblesse: Awakening dilokalisasikan ke dalam bahasa Jepang. Entah karena orang Jepang sulit mengeja abjad *hangul*, atau apapun itu. Dalam lokalisasi ini, Shinwoo menjadi Tashiro Yusuke, Ikhan menjadi Kaze Manabu, dan Yuna menjadi Iwata Emi. Sementara itu, nama SMA Yeran tidak diubah sama sekali. Bukan kali ini saja *manhwa* dilokalisasikan menjadi ke-Jepangan. Di Unbalance X Unbalance misalnya, nama Nah Haeyoung menjadi Takanashi Erina.

Han Shinwoo
VA: Hatanaka Tasuku

Murid SMA Yeran yang sering bermalas-malasan dan tidur di kelas. Meski kelihatannya pemalas, Shinwoo dikenal luas di seluruh sekolah, bahkan di sekolah lainnya, karena hobinya berantem. Kekuatan bertarungnya tak boleh diremehkan karena ia mampu bertahan dari serangan pihak Union.

Suh Yuna
VA: Yonezawa Madoka

Gadis yang menjadi taksiran Shinwoo. Kepribadiannya lurus dan tak jarang menasihati Shinwoo dan Ikhan jika mereka kelewatan batas. Tanpa sadar Yuna menjadi saksi dari pembantaian yang dilakukan Union dan menjadi target penyerangan mereka.

Woo Ikhan
VA: Nagatsuka Takuma

Teman dekat Shinwoo dan Yuna yang senang bermain game. Ia juga mahir menggunakan alat elektronik dan melakukan *hacking*. Mudah kesal kalau orang lain menyinggung badannya yang kecil.

beberapa bagian. Setidaknya alur cerita yang ditampilkan sudah cukup runut, namun ada beberapa elemen yang tidak djelaskan rinci. Memaksa penonton untuk mau tak mau mengecek *manhwa* aslinya. *Seiyuu* yang hadir kebanyakan bukan nama besar, namun mereka mampu memberikan karakterisasi unik dan suara yang khas.

Noblesse: Awakening sangat direkomendasikan untuk kamu yang menyukai *manhwa/webtoon* atau cerita-cerita dari Korea Selatan. Jika kamu ingin mulai mendalami dunia tersebut, *anime* ini juga patut kamu coba. Dan jika kamu menyukainya, siap-siap karena nampaknya kisah Rai, Frankenstein, dan kawan-kawan manusia mereka belum bakal berakhir di sini saja...

M-21
VA: Oda Hisafumi

Manusia buatan yang mendapatkan tugas untuk menangkap Noblesse. Ia bersama M-24 menerima tugas itu agar bisa lari dari kekangan Union dan Jake yang telah membantai kawan-kawan mereka.

M-24
VA: Tanzawa Teruyuki

Bersama M-21, M-24 merupakan manusia buatan yang tersisa. Sosoknya besar dan kelihatan mengintimidasi, namun ia jauh lebih emosional dari M-21.

Jake
VA: Ookawa Toru

Manusia buatan yang dianggap sebagai hasil eksperimen sukses Union. Sangat loyal kepada organisasinya, bahkan mengaku tak segan menghabisi M-21 dan M-24.

Mary
VA: Nabatame Hitomi

Manusia buatan yang selalu bersama Jake. Sebagai salah satu partisipan eksperimen awal, Mary memiliki kemampuan transformasi yang kuat namun juga memiliki kelemahan.

SEKKO BOYS

石膏ボーイズ Text & Layout: mca_trane

Ishimoto Miki adalah (mantan) mahasiswi seni yang sudah muak melihat patung. Seumur hidupnya ia lelah karena harus melukis patung-patung klasik bergaya realis. Bahkan ia tidak dibolehkan membuat kreasinya sendiri. Seluruh tekanan itu telah memupuk Miki menjadi seorang bermental keras bagai batu.

Miki mencoba peruntungannya dalam pekerjaan setelah diterima di kantor agensi **Holbein**. Presdir **Horibe Hanzo** langsung menunjuknya sebagai manajer dari grup *idol* cowok yang baru saja ia bentuk. Namun yang tak Miki ketahui, grup tersebut beranggotakan patung. **St. George**, **Mars**, **Hermes**, dan **Medici** merupakan patung gipsum yang biasa Miki lihat saat masih sekolah. Sekali lagi ia harus berurusan dengan patung, plus mereka bisa berbicara. Bagaimana cara Miki menangani mereka?

Inilah **Sekko Boys**, proyek multimedia yang diproduksi **Zargiani Works** bersama dengan produsen alat-alat kesenian Holbein. Sebelumnya keempat patung ini tampil dalam bentuk *live action* meskipun belum bersuara. Kini dengan munculnya adaptasi *anime* produksi **Liden Films**, mereka bakal menampilkan kemampuan tarik suaranya untuk memukau hati para gadis. Para *seiyuu* spesialis suara *bishonen* ganteng pun ditarik untuk mengisi suarakan para patung tokoh renaisans ini.

Komedinya banyak bergantung pada Miki yang senang mengeluarkan reaksi nan lebay. Sebagai pengumpan tentu saja para anggota Sekko Boys yang bertingkah layaknya anggota *boyband* yang masih muda, namun mereka juga masih ingat akan kehidupan terdahulu mereka. Animasinya bisa dikatakan lumayan. Para

ヘルメス

VA: Fukuyama Jun

Dewa batas dan transisi dari Yunani. Konon ia memiliki sifat culas dan senang menjahili dewa lainnya. Di Sekko Boys, ia adalah sosok yang lumayan narsis dan kharismatik. DI luar aktivitas grup, Hermes menjalankan bisnis MLM bersama **Dionysus**. Ia dipahat oleh **Praxiteles**.

メディチ

VA: Tachibana Shinnosuke

Giuliano de' Medici merupakan bangsawan Italia, serta anak ketiga dan terakhir dari **Lorenzo de' Medici**. Memimpin Florence dari tahun 1512 hingga kematiannya di tahun 1516. Sebagai anggota termuda, memiliki kepribadian positif dan imut. Ia dipahat oleh **Michaelangelo**.

聖ジョルジョ

VA: Sugita Tomokazu

Santo dari Roma, seorang tentara yang dikenal luas berkat kisahnya membantai seekor naga. Memiliki kepribadian yang tenang karena sebagai Santo ia harus menjaga sikap agar tidak terjerumus ke dalam tujuh dosa besar. Karenanya ia menjadi leader bagi Sekko Boys. Ia dipahat oleh **Donatello**.

anggota Sekko Boys tampil dalam animasi CG fotorealistik. Meskipun dikatakan animasi, mereka tak banyak bergerak. Ingat kan mereka patung? *Then again*, semua karakter di *anime* ini kecuali Miki nampaknya tidak merasa takut melihat patung yang bisa berbicara.

Anime Sekko Boys berdurasi pendek dan tayang di blok **Ultra Super Anime Time**. Sempurna bagi kamu yang mencari judul *anime* komedi yang bisa untuk selingan saat bekerja atau belajar. Bagi kamu yang suka dengan cerita *idol* dan *bishonen*, Sekko Boys juga patut disimak.

石本美希
VA: Kokido Shiho

Lulusan universitas seni Nerima ini mengaku telah menempa fisik dan mentalnya lewat melukis patung sejak masih sekolah. Akibatnya, Miki muak melihat patung. Manajer yang baru saja mendapatkan SIM ini senang membuat reaksi lebay.

堀部半蔵
VA: Kuroda Takaya

Direktur dari kantor agensi Holbein. Ia mengorbitkan Sekko Boys karena grup *idol* manusia sulit diatur.

花屋敷ミラ
VA: Makino Yui

Seorang *idol* dari agensi lain, nampaknya *expy* dari **Kyary Kyary Pamyu**. Mira sangat mengagumi keempat anggota Sekko Boys dan memanggil mereka dengan singkatan **Ishibo**. Manajer Mira adalah **Yamashita Kinue**.

マルス
VA: Ono Daisuke

Dewa perang dan pertanian dari Romawi. Berbeda dengan **Ares** dari Yunani yang dilambangkan sebagai kekuatan penghancur, Mars lebih cenderung melindungi. *Big guy* dari Sekko Boys ini kelihatannya tak bersahabat, namun hatinya tak sepedas ucapannya. Ia dipahat oleh **Alcamenes**.

PG-13 | **TV ANIME**

SEKKO BOYS

Production Liden Films
Genre Comedy
HP sekkoboys.com

STAFFS

Original Creator Zargiani Works, Holbein Artist Materials
Director Takuno Tomoki
Series Composition Yokote Michiko
Chara. Design Ito Eriko
Animation Director Ito Eriko
CG Director Itsuki Seibun
Art Director Tokuda Toshiyuki
DoP Hayashi Shoko
Color Design Ikeda Hitomi
Editing Hirose Kiyoshi
Sound Director Tsuruoka Yota
Theme Song Sekko Boys

CASTS

St. George Sugita Tomokazu
Mars Ono Daisuke
Hermes Fukuyama Jun
Medici Tachibana Shinnosuke
Ishimoto Miki Kokido Shiho
Horibe Hanzo Kuroda Takaya
Yanagisawa Hironori Sakurai Takahiro
Hanayashiki Mira Makino Yui
Yamashita Kinue Maeda Rena

EARLY START

Salah satu dari anggota Sekko Boys telah mencicipi dunia *showbiz* lebih dahulu dari yang lain! Mars pernah muncul sebagai *cameo* di video klip ALI PROJECT berjudul "Watashi no Bara wo Haminasai", yang merupakan lagu *opening* Rozen Maiden versi 2013. Kepala Mars menyembul besar di dalam set taman. Sayangnya ia tak berbicara.

KOKAKU NO PANDORA

- Ghost Urn -

Text & Layout: mca_trane

Satu lagi serial *anime* baru yang diangkat dari karya **Shirow Masamune**. Saya, kamu, dan kita semua tentu mengenal Shirow sebagai otak dibalik serial *sci-fi* legendaris seperti **Ghost in the Shell** dan **Appleseed**. Sekarang ada satu lagi judul buatannya yang dijadikan *anime*. Berbeda dengan dua judul sebelumnya yang serius dan penuh aksi, yang satu ini cukup ringan dan kelihatannya bakal banyak menelisik kebiasaan Shirow di luar membuat cerita *sci-fi cyberpunk*.

Bersama **Rikudo Koshi** sang kreator **Excel Saga**, Shirow menciptakan **Kokaku no Pandora**, atau kerennya disebut **Pandora in the Crimson Shell**. *In a nut-Shell (get it?)*, Kokaku no Pandora adalah upaya untuk membuat Ghost in the Shell yang menarik bagi *otaku* pecinta *moe* dan *shojo ai*. Did it work? Bagaimana cerita *yuri* bisa diaplikasikan dalam dunia *post-humanity* dimana batasan antara kenyataan dan realita artifisial sangat samar?

Kokaku no Pandora menceritakan tentang **Nanakorobi Nene**, seorang anak perempuan yang baru saja menjalani proses konversi tubuh menjadi *full cyborg*. Nene dikirim ke pulau **Cenacle** untuk menjalani proses rehabilitasi bersama bibinya, **Korobase Takumi**. Dalam perjalanan di kapal feri, Nene bertemu dengan **Uzal Delilah**, seorang ilmuwan yang mengaku kenal dekat dengan Takumi. Nene juga berkenalan dengan **Clarion**, *cyborg* milik Uzal. Nene segera menyukai Clarion yang bertingkah *tsuntsun* dan memiliki telinga kucing yang imut.

Setelah tiba di pulau Cenacle, mereka pun berpisah. Namun, sebuah insiden yang memporak-porandakan kota membuat Nene bertemu kembali dengan Uzal dan Clarion... dalam keadaan yang canggung sekali. Uzal dan Clarion terlihat tengah menghalau serangan dari kelompok pemberontak yang dipimpin **Bunny**, serta alat ciptaan perusahaan Uzal yang lepas kendali, **BUER**. Uzal yang telah menaruh minat pada Nene sejak pertemuan pertama mereka, meminta Nene untuk menggunakan **Pandora Device** pada Clarion. Nene kemudian mendapatkan berbagai *skill* mumpuni untuk melawan musuh.

Karena BUER semakin lepas kendali, Nene, Clarion, serta Bunny dan anak buahnya melakukan gencatan senjata sementara untuk mengambil otak BUER. Bisakah mereka melakukannya? Siapakah Uzal dan mengapa ia sangat tertarik dengan Nene? Serta untuk apa sebenarnya BUER diciptakan? Nampaknya kehadiran Nene di pulau Cenacle akan membuka lembaran baru dalam konspirasi yang menyelimuti pulau buatan ini.

>>><<<

Konsep Kokaku no Pandora ditulis oleh Shirow, sementara cerita ditangani oleh Rikudo. Meskipun tidak sepenuhnya melibatkan Shirow dalam penulisan plot, Kokaku no Pandora mengambil banyak sekali elemen penting dari Ghost in the Shell. Konsep *cyberpunk*, *cyborg* dan *robotics*, *post-humanism*, intrik sosio-politik, bahkan hingga konsep *borderline porn* yang muncul di *manga* Ghost in the Shell. Jadi dari esensinya saja sangat wajar jika Kokaku no Pandora bisa disejajarkan dengan abangnya yang legendaris itu, walaupun kadar kerumitannya diturunkan sehingga lebih bisa dinikmati penonton awam. Patut diperhatikan juga dengan

PG-13 **TV ANIME**

KOKAKU NO PANDORA

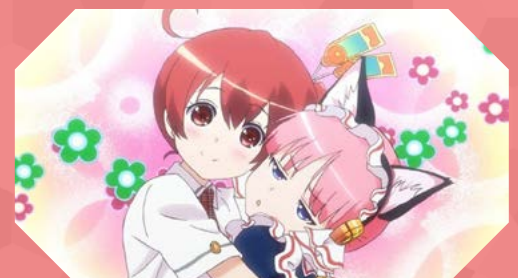
Ghost Urn

Production Studio Gokumi, AXsiZ
Genre Sci-fi
HP k-pandora.com

STAFFS

Original Creator Shirow Masamune, Rikudo Koshi
Director: Nawa Munenori
Series Composition: Takahashi Tatsuya
Original Chara. Design: Rikudo Koshi
Chara. Design: Tani Takuya
Mecha. Design: Jinguji Noriyuki
Animation Director: Tani Takuya
Art Director: Ichikura Kei, Matsumoto Hiroki
CG Director: Takahashi Masato
SFX Director: Ozawa Kazunori
DoP: Asagi Yasuhiro
Color Design: Tanahashi Mayumi
Editing: Takemiya Mutsumi
Sound Director: Tsuruoka Yota
Music: TECHNOBOYS PULCRAFT-GREEN FUND
Theme Song: ZAQ, Fuku Sanae, Numakura Manami

CASTS

Nanakorobi Nene Fuku Sanae
Clarion Numakura Manami
Uzal Delilah Tanaka Atsuko
Korobase Takumi Miyake Marie
BUER Morita Junpei
Bunny Murakawa Rie
Robert Altman Inada Tetsu
Ian Krutz Suwabe Junichi
Amy Gilliam Naganawa Maria
Vlind****** Matsuda Satsumi

elemen tambahannya seperti konsep *moe*, *mahou shoujo* dan *shojo ai*.

Animasi dan *artwork* yang menjadi *pinnacle* di setiap judul karangan Shirow, sayangnya tidak mampu menyamai kakak-kakaknya. Bahkan setelah ditangani oleh dua studio animasi, **AXsiZ** dan **Studio Gokumi**, kualitasnya cukup disayangkan. Animasinya lebih cocok untuk *anime* jenis *slice of life*, sementara dalam adegan aksi terlihat *lacking*. Beberapa model karakter pun dibuat *off-model*, *deformed*, dan abstrak. Dalam beberapa momen terlihat passable, namun kebanyakan memperlihatkan kemalasan staf untuk setidaknya menampilkan karakter dalam bentuk yang semestinya. Meskipun begitu, penerjemahan konsep Shirow ke dalam bentuk visual bisa dibilang bagus. Meski sayangnya sekali lagi, kualitasnya kurang begitu baik.

Karakterisasi dan peran *seiyuu* mampu menciptakan karakter yang menarik, mulai dari Nene, Clarion, Uzal, bahkan hingga karakter apes seperti Bunny dan **Vlind********. Hanya saja Nene patut berhati-hati karena sifatnya sebagai **Adepter** bisa membuatnya jadi karakter Mary Sue yang mampu menyelesaikan konflik tanpa kesulitan berarti.

Meskipun dalam beberapa aspek Kokaku no Pandora terlihat mengecewakan, namun dari musik sudah cukup memuaskan. **TECHNOBOYS PULCRAFT GREEN-FUND** yang terlibat dalam *anime* **Appleseed Ex-Machina** menangani penuh *soundtrack anime* ini. Pemilihan unit *electronica* veteran ini pun sangat tepat karena mereka mampu menciptakan musik bergaya imut hingga *ambience* dengan *sound-sound* futuris. Sementara itu **ZAQ** yang mengurusi lagu *opening* dan *ending* mampu menyajikan musik yang *fitting*.

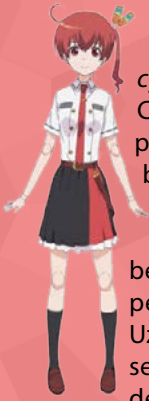
In a nut-Shell (lagi, lol), kamu bisa mengibaratkan Kokaku no Pandora sebagai "Ghost in the Shell *meets* **Corrector Yui**". Dan saya rasa *anime* Kokaku no Pandora ini bisa dikatakan cukup oke. Hanya saja, ada cukup banyak aspek yang harus diperbaiki jika ingin Kokaku no Pandora menjadi lebih baik. Jika saja aspek visual lebih diperhatikan, Kokaku no Pandora bisa menjadi judul *sci-fi* yang patut diperhitungkan. Meskipun dengan segala kekurangannya, Kokaku no Pandora tetaplah sebuah judul yang *essentially* memenuhi segala kriteria yang ada dalam setiap karya Shirow Masamune, dan pastinya harus disaksikan oleh para fansnya.

WHEN TWO SHELLS COLLIDE

Seberapa dekat kesamaan antara Kokaku no Pandora dengan Ghost in the Shell? *Checklist* singkat ini akan membantumu melihat kemiripan elemen di dalam kedua seri yang mengandalkan *heroine* bersenjata sebagai tokoh sentralnya.

- **Full-body Cyborg**: Mudah ditemui di dalam keduanya. Baik Mayor Kusanagi dan Nene merupakan *full-body cyborg* dan mampu berpindah-pindah tubuh dengan mudah.
- **Girls With Guns**: Sama seperti di atas. Baik Mayor Kusanagi dan Nene mengandalkan senjata api dalam beberapa kesempatan. Ada poin yang cukup menarik soal senjata, akan diulas di poin selanjutnya.
- **Cyberspace**: Sama. Para *cyborg* dapat mengakses *cyberspace* dengan menggunakan kabel yang terbubung ke belakang leher. Sambungan antar sesama *cyborg* juga bisa dilakukan dengan cara yang sama.
- **Companion Robot**: Sedikit berbeda. Tachikoma dan Logicoma dari GitS adalah *robot companion* dengan AI anak kecil, sementara Gertescomma di Kokaku no Pandora tidak memiliki AI dan harus dikendalikan secara manual.
- **Corporations**: Beberapa perusahaan yang muncul di GitS (dan judul-judul Shirow lainnya) turut hadir di Kokaku no Pandora. Produsen senjata Seburo kembali hadir, sementara Serano Genomics yang terlibat dalam kasus The Laughing Man pun muncul juga. Perusahaan lain yang muncul adalah Megatech dan Hanka Precisions Instruments.
- **No Censor**: Secara teknis, *cyborg* bukanlah manusia. Jadi sah-sah saja(?) menampilkan tubuh Mayor, Nene dan Clarion tanpa busana dan juga sensor setipis apapun. Oh, dan kedua seri juga punya *kinky lesbian action*.

CHARACTERS

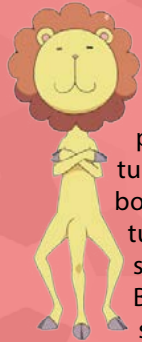
Nanakorobi Nene
VA: Fuku Sanae

Gadis yang baru saja memiliki tubuh *full-body cyborg*, datang ke pulau Cenacle untuk menjalani proses rehabilitasi bersama bibinya. Meskipun dikatakan "rehabilitasi", nampaknya Nene dapat dengan mudah beradaptasi dengan berbagai perubahan dalam tubuhnya. Uzal menyebut Nene sebagai seorang Adapter. Ditambah dengan kekuatan Pandora Device, Nene mampu menyerap *skill* baru yang belum pernah ia pelajari sebelumnya. Ia sangat memimpikan perdamaian dunia, dan akhir-akhir ini selalu nempel bersama Clarion.

Clarion
VA: Numakura Manami

Full-body cyborg milik Uzal ini bertingkah seperti *bodyguard* pribadinya. Ia memiliki kemampuan bertarung yang patut diperhitungkan, serta punya akses penuh pada Pandora Device di dalam tubuhnya. Meskipun singkatnya merupakan mesin pembunuh pribadi milik Uzal, Clarion tak bisa melawan Nene dan sifat *overly attached*-nya. *Cyborg* bertubuh kecil ini punya telinga kucing, dan bisa menyerang siapapun jika mereka berani menyentuhnya.

Uzal Delilah
VA: Tanaka Atsuko

Ilmuwan kaya dan narsis yang menjadi pemilik Clarion. Ia juga terlibat dalam pembuatan BUER. Uzal sangat bersahabat dengan siapapun, bahkan senang berbuat jahil. Meski begitu, ia punya pikiran culas dan sering kali menciptakan berbagai rencana rahasia yang hanya diketahui olehnya. Setelah bertemu Nene, ia menjadi tertarik untuk menguji kemampuannya sebagai Adepter, sehingga ia memodifikasi sistem operasi *cyborg* milik Nene agar bisa membuka Pandora Device. Uzal dikenal pula dengan nama **Sahar Schehera**, yang merupakan seorang teroris asal timur tengah.

BUER
VA: Morita Junpei

Base of Unearthed Resources, sebuah mesin bor bersenjatakan meriam laser yang diciptakan Uzal dan perusahaannya. Ia memiliki dua tubuh: tubuh luarnya berbentuk bola mata raksasa, sementara tubuh utamanya mirip boneka singa *humanoid* berkaki tiga. BUER berbicara dengan sangat sopan dan *gentlemanly*, namun sebenarnya ia adalah AI yang sangat mesum. Kalau sudah kelewatan, Clarion bakal "menyiksa"nya.

Korobase Takumi
VA: Miyake Marie

Bibi Nene yang tinggal di Cenacle. Uzal mengaku sebagai teman dekat Takumi, meskipun yang bersangkutan tidak merasa akrab dengannya. Sama seperti Uzal, Takumi merupakan seorang ilmuwan yang fokus pada bidang komputer. Ia adalah pencipta **Terrarium**, sebuah simulasi *cyberspace* yang tak bisa ditembus pihak militer. Takumi yang bertubuh mungil ini kelihatannya saja akrab, namun sebenarnya ia adalah seorang antisosial yang berlindung di balik sekumpulan **Gertescomma** yang ia kendalikan. Tidak mau dipanggil "bibi" oleh Nene, dan ia tak bisa tenang melihat BUER di rumahnya.

Vlind******
VA: Matsuda Satsumi

Reporter dari **Titan TV** yang dikirim ke Cenacle bersama beberapa kru untuk meliput berita. Memiliki *passion* besar dalam setiap pekerjaannya, namun sayangnya selalu tertimpa kesialan. Untuk saat ini kita belum mengetahui namanya karena ia selalu diganggu sebelum bisa menyelesaikan perkenalannya.

"Meskipun dengan segala kekurangannya, Kokaku no Pandora tetaplah sebuah judul yang essentially memenuhi segala kriteria yang ada dalam setiap karya Shirow Masamune, dan pastinya harus disaksikan oleh para fansnya."

RWBY
Text & Layout: mca_trane

PG-13 **WEB ANIME**

RWBY
Volume 3

Production Rooster Teeth
Genre Fantasy, Action
HP roosterteeth.com/show/rwby

STAFFS

Original Creator Monty Oum
Director Kerry Shawcross
Script Monty Oum, Miles Luna, Kerry Shawcross
Chara. Design Einlee
Art Director Patrick Rodriguez
Lead Modeler Tim Reed
Lead Camera & Layout Joe MacDonald
Lead Animator Joel Mann, Dustin Matthews, Shane Newville
Colorist Robert Reynolds
Editor Gray G, Haddock, Connor Pickens
Sound Designer Clayton Dewet, David Levy
Music Jeff Williams, Alex Abraham
Theme Song Jeff Williams

CASTS

Ruby Rose Lindsay Jones
Weiss Schnee Kara Eberle
Blake Belladonna Arryn Zech
Yang Xiao Long Barbara Dunkelman
Jaune Arc Miles Luna
Nora Valkyrie Samantha Ireland
Pyrrha Nikos Jen Brown
Lie Ren Neath Oum
Sun Wukong Michael Jones
Scarlet David Gavin Free
Sage Ayana Josh Ornelas
Neptune Vasilias Kerry Shawcross
Ozpin Shannon McCormick
Glynda Goodwitch Kathleen Zuelch
James Ironwood Jason Lei Rose
Winter Schnee Elizabeth Maxwell
Qrow Branwen Vic Mignogna
Cinder Fall Jessica Nigri
Mercury Black Yuri Lowenthal
Emerald Sustrai Katie Newville
Adam Taurus Garret Hunter

Seri *anime* penuh aksi **RWBY** memasuki musim ketiganya. Memang terdapat banyak sekali kesulitan yang menjadikan RWBY kali ini sedikit tersendat dibanding tahun lalu. Ada banyak sekali kesulitan yang harus dilewati oleh awak **Rooster Teeth**, apalagi setelah ditinggal sang punggawa **Monty Oum** yang meninggal dunia satu tahun yang lalu. Meskipun begitu, musim ini akan menjadi musim yang sangat mengasyikkan. *Or does it?*

Begitu pula dengan para penduduk **Vale** yang menjadi tuan rumah festival **Vytal** ke-40. Puncak festival ini adalah turnamen yang mempertandingkan tim-tim dari sekolah **Pemburu** di penjuru dunia **Remnant**. Tentu saja tim **RWBY** yang beranggotakan **Ruby Rose**, **Weiss Schnee**, **Blake Belladonna** serta **Yang Xiao Long** pun berpartisipasi dalam turnamen Vytal. Selain harus melawan tim dari sekolah lain, mereka juga harus melawan teman-teman lain yang juga sama kuatnya. Mulai dari tim **JNPR** (**Jaune Arc**, **Nora Valkyrie**, **Pyrrha Nikos**, dan **Lie Ren**) hingga tim **SSSN** (**Sun Wukong**, **Scarlet David**, **Sage Ayana**, dan **Neptune Vasilias**).

Di balik hingar bingar festival, sayangnya bahaya masih menghantui. Amukan para **Grimm** beberapa waktu lalu membuat pihak militer mengumpulkan lebih banyak pasukannya di Vale. Sementara itu pelaku utamanya juga menyusup di dalam turnamen. Apakah insiden akan kembali terjadi? *This time, things would not go as smooth as you think.*

RWBY volume 3 nampaknya masih setia dengan formula yang dirumuskan oleh almarhum Monty. Koreografi aksi cepat, rumit dan indah. Lalu obsesi pada hibrida senjata *melee*. sihir, dan juga senjata api yang bisa bertransformasi ke dalam berbagai bentuk. Namun nampaknya, ada satu hal baru yang coba disisipkan oleh tim kreatif dari Rooster Teeth untuk membuat volume 3 ini berbeda dengan dua volume sebelumnya.

Dalam volume 1, kita disuguhkan dengan beberapa *arc* yang terpisah dalam beberapa episode pendek, sementara di volume 2 kita bisa menikmati format ala *anime* TV satu *cour* sepanjang 15 menit. *Not too shabby*, apalagi dengan ceritanya yang punya aksi oke, komedi yang punya hook tajam, serta perkembangan plot yang bertahap. Overall, a nice, bright series.

Sekarang, buang semuanya karena volume 3 RWBY bakal mengambil arah cerita yang jauh lebih gelap. Layaknya Infinite Stratos dengan berbagai *arc* turnamen yang dengan cepat menjadi musibah, turnamen Vytal ini bukanlah turnamen yang sesimpel "tanding dan menang". Kamu bakal dihadapkan dengan berbagai *turn of event* yang tidak terduga, dan cukup *disturbing*. *Turning point* semacam ini belum pernah saya alami saat mengikuti serial-serial dari barat, dan jujur saja saat volume 3 tayang, berbagai kanal di internet ramai-ramai membuat spekulasi.

RWBY volume 3 diproduksi berdasarkan catatan yang ditinggalkan oleh Monty. Saya tidak tahu apakah volume 3 ini sepenuhnya mengikuti catatan tersebut ataukah sutradara **Kerry Shawcross** punya interpretasinya sendiri, namun yang pasti volume 3 menjadi volume RWBY yang berhasil mengungguli dua volume sebelumnya. Dengan plot yang lebih serius, gelap, dan *no nonsense*, RWBY volume 3 menjadi hadiah manis bagi almarhum Monty Oum yang telah wafat. *Well, plot twist* yang kejam sebenarnya tak bisa dibilang manis sih. Saya yakin di suatu tempat, Monty tengah tersenyum lebar sembari berkata, "*Keikaku doori.*"

FRESH JAPAN FLAVOR

6 bulan terakhir ini, RWBY seakan menikmati popularitas besar di Jepang. Nampaknya estetika *animesque* RWBY mendapatkan tempat di hati masyarakat Jepang. Dimulai dengan rilisnya *artbook* RWBY yang berisi karya ilustrator Jepang populer seperti Shirow Miwa (DOGS) dan Nishida Ayako (LoveLive).

Kemudian, volume 1 RWBY juga rilis di Jepang dengan *dub* Jepang! Berbagai *seiyuu* top tampil di sini seperti Hayami Saori (Ruby), Hikasa Yoko (Weiss), Shimamura Yu (Blake), Koshimizu Ami (Yang), dan lainnya. Sebelumnya sempat ada proyek *fandub* berbahasa Jepang, namun dihentikan setelah *dub* resmi dari Warner Bros. diumumkan.

Seakan belum puas, Shirow Miwa pun mengerjakan *manga* RWBY yang terbit di majalah Ultra Jump! *Manga* ini bakal mengupas rahasia dari empat trailer perdana RWBY.

A-LIST DUB & CELEB

Volume 3 dari RWBY menampilkan beberapa karakter baru yang muncul. Tentu saja mereka membutuhkan *seiyuu*. Nah, di volume 3 ini, beberapa karakter akan diisi oleh *seiyuu* pro dan juga bintang internet populer! Dari ranah *seiyuu* pro ada Vic Mignogna (Fullmetal Alchemist, Tsubasa Reservoir Chronicles) yang berperan sebagai Qrow, dan Yuri Lowenthal (Naruto, Ben 10) sebagai Mercury. *Cosplayer* Jessica Nigri yang baru-baru ini mengisi suarakan Super Sonico kembali memainkan karakter Cinder. *Last but not least*, Gavin Free si dedengkot The Slowmo Guys memulai debut *seiyuu*nya dengan karakter Scarlet. Sementara itu, Ren kini diisi suarakan adik Monty, Neath Oum. Dan apa kamu masih ingat dengan narator perempuan di volume 1? Jen Taylor yang populer karena mengisi suarakan Cortana di Halo dan Microsoft Cortana, akan muncul kembali. Sebagai apa? Ikuti saja.

RUBY ROSE

VA: Lindsay Jones, Hayami Saori

Ketua tim RWBY. Masih 15 tahun, namun sudah diizinkan bersekolah di **Beacon**. Menggunakan senjata sabit-senapan bernama **Crescent Rose**. **Semblace** miliknya membuat Ruby mampu bergerak secepat kilat. Di volume ini, bisakah Ruby menjaga kekompakan timnya di tengah ancaman musuh baru? Masa lalu keluarganya akan terungkap di volume ini.

WEISS SCHNEE

VA: Kara Eberle, Hikasa Yoko

Keluarga Weiss memiliki bisnis **Dust** terbesar, dan kakaknya **Winter** juga merupakan petinggi militer **Atlas**. *Tsundere ice queen* ini sangat bangga dengan kepintarannya menggunakan senjata *rapier-revolver* **Myrtenaster** dan Semblance berupa *glyph*. Kali ini Weiss menguji dirinya untuk membuat *glyph* khusus *summoning*.

BLAKE BELLADONNA

VA: Arryn Zech, Shimamura Yu

Faunus kucing, mantan anggota kelompok **White Fang** bersenjatakan *ninjato*-pistol **Gambol Shroud**. Dengan Semblance miliknya, Blake mampu membuat klon untuk mengecoh musuh. Meskip sudah melarikan diri, nampaknya Blake belum bisa memutuskan hubungannya dengan White Fang. Puncaknya adalah lewat kemunculan **Adam Taurus**.

YANG XIAO LONG

VA: Barabara Dunkelman, Koshimizu Ami

Kakak angkat Ruby yang periang. Namun jangan sekali-kali membuatnya marah karena ia akan menghajarmu dengan *gauntlet-shotgun* **Ember Celica**. Semblance milik Yang menyerap serangan dan mengubahnya jadi energi. Meski urakan dan liar, Yang selalu bertarung dengan adil. Bagaimana jika ia menghadapi lawan yang licik?

Dimension W
TV | SCI-FI ACTION | STUDIO 3HZ & ORANGE | ARTIKEL : OMEGA8719

Pada tahun 2036, keberadaan dimensi W telah dibuktikan. Beberapa tahun selanjutnya manusia berusaha mengekploitasi energi tak terbatas dari dimensi W. Sebuah teknologi pembangkit energi yang disebut dengan coil mulai dikembangkan. Enam puluh menara reaktor untuk membantu menstabilkan energi dari dimensi W, dibangun di seluruh dunia. Akhirnya umat manusia mendapat energi tidak terbatas.

Untuk menggunakan energi tersebut, produk teknologi perlu dipasang dipasang coil kecil. Peredaran coil ini diawasi secara ketat penggunaannya oleh New Tesla, perusahaan yang bertanggung jawab pada pengembangan sejak generasi pertama. Coil yang digunakan harus didata kepemilikan dan mampu melaporkan dalam jaringan New Tesla digunakan untuk apa saja. Hal inilah yang mendorong munculnya coil ilegal yang telah dimodifikasi agar tidak melaporkan data-data penggunaan terutama bila digunakan untuk kegiatan kriminal.

Kisah dimulai pada tahun 2071 saat manusia benar-benar bergantung pada penggunaan coil. Tokoh utama Dimension W adalah Kyoma Mabuchi, seorang Collector yang bekerja dibawah Mary. Collector di sini bukanlah polisi namun lebih mirip bounty hunter yang mengumpulkan illegal coil untuk ditukar dengan hadiah. Pada episode perdana dia mendapat misi memburu coil ilegal di daerah pinggiran kota.

Setibanya di tempat kejadian, dia melihat coil tersebut telah digunakan untuk pada pistol air modifikasi sehingga mampu menembakkan air dengan daya rusak besar. Saat hendak melumpuhkan para penjahat, Kyoma melihat gadis penyusup yang tertangkap dan malah dijadikan sandera. Kyoma tak begitu peduli dengan keselamatan gadis tersebut karena tujuan utamanya adalah coil ilegal. Karena hal tersebut, gadis yang sedang disandera menjadi kesal dan mengaktifkan kekuatannya. Dengan mudah penyandera dilumpuhkan olehnya dan Kyoma kena tampar sampai pingsan. Ternyata gadis yang bernama Mira itu adalah robot.

Setelah terbangun, Kyoma mendapati tempat tersebut sedang disterilkan oleh Dimension Administration Bureau. Setelah berbincang sebentar dengan ketua group, Kyoma melanjutkan pengejaran Mira yang diduga mencuri coil ilegal di tempat kejadian.

Kyoma berhasil mengejar Mira. Mereka sempat bersilat lidah sebelum akhirnya sebuah pilar cahaya muncul. Pilar tersebut muncul dari tempat persembunyian Dr Yurizaki, pendiri New Tesla, pencipta Coil dan pemilik Mira yang dikabarkan hilang sejak dua tahun yang lalu. Pilar cahaya tersebut menghasilkan sebuah mini black hole dan merusak coil dalam radius 2 km. Tak terkecuali coil yang memberikan tenaga pada Mira.

Kyoma merasa misinya kali ini gagal. Coil ilegal yang diincar juga rusak. Dia justru membawa Mira berharap robot tersebut bisa ditukar dengan uang. Namun setelah diperbaiki dan diselidiki kepemilikan Mira, Kyoma terseret dalam masalah yang melibatkan New Tesla. Perusahaan itu memiliki sejumlah insiden yang tidak pernah diberitahukan kepada publik terutama tentang keluarga Yurizaki. Mira bersikeras untuk menjadi Collector karena instruksi terakhir Dr Yurizaki adalah mengumpulkan coil ilegal untuk menyingkap semua misteri insiden New Tesla.

BEYOND INFINITY

Anime adaptasi manga karya Iwahara Yuji merupakan produksi kedua Studio 3Hz dibantu Studio Orange yang mengurusi animasi CG. Manga masih ongoing saat ini mencapai volume 9 terbitan Young Gangan milik Square Enix. Sedangkan scanlation masih jalan ditempat pada volume 4 dan baru-baru ini berlanjut karena anime adaptasinya tayang.

Mengambil tema sci-fi dan setting masa depan dengan tokoh utama dari mantan militer ditambah robot imut yang desainnya mengingatkan Ranka Lee. Jika suka dengan tema sci-fi, kemungkinan besar anime ini berhasil memikat perhatian semenjak episode perdana. Mereka memberikan penjelasan dasar cerita secara cukup, lalu perlahan-lahan dibuka misteri yang menyelimuti. Tak lupa juga sudah ada action jadi menyeimbangkan bagian informasi. Mereka tidak mengadaptasi tiap panel manga karena keterbatasan durasi, juga agar temponya menjadi lebih cepat. Untuk manga penjelasan lebih detail sehingga memperlambat tempo penceritaan.

Meski studio yang baru seumur jagung, 3Hz mampu menganimasikan Dimension W dengan kualitas di atas rata-rata. Bagian action memang terasa menggunakan limited animation tapi justru nampak stylish. Latar yang digunakan sedikit mengingatkan pada anime Eden of the East. Bukan jenis latar yang dinikmati demi pemandangan namun cocok dengan kondisi setting Dimension W. Animasi 3DCG digunakan untuk yang berkaitan dengan mesin dan sejumlah latar yang membutuhkan pergerakan kamera dinamis. Singkat kata untuk urusan animasi, Dimension W sudah termasuk bagus.

Banyak sekali panel manga tentang penjelasan yang dipotong membuat anime Dimension W terasa condong ke action, hal ini tidak mengurangi serunya kisah misteri coil. Walau tidak berorientasi pada fanservice, Mira sesekali akan tampil menunjukkan kulitnya terutama saat sedang diperbaiki. Interaksi antara Mira dan Kyouma juga sangat menarik untuk diikuti. Penggemar sci-fi sangat dianjurkan menonton Dimension W.

Di sejumlah potongan adegan, anime Dimension W menggunakan style yang berbeda. Tiba-tiba muncul latar polos ditambah dengan *hardshadow*. Ada sejumlah adegan *grosteque* tapi di anime sudah berusaha meminimalisir agar mudah tayang di TV tanpa dikenai sensor berlebih. Porsi action dan sci-fi di sini mirip dalam film Iron Man. Cukupan bak bik buk-nya.

Pewarnaan latar yang digunakan dalam anime ini memiliki tekstur yang mengingatkan pada Eden of the East. Saat adegan *close up* mudah terlihat pewarnaan yang patah-patah. Mirip *colour banding* saat menggunakan bit rendah. Namun ini memang pilihan gaya mereka, bukan kesalahan GPU. Detailnya bagus sehingga kota di masa depan pun bisa terlihat sedikit kotor.

Manga Dimension W telah terbit sejak tahun 2011 di Young Gangan milik Square Enix. Karya Iwahara Yuji yang sebelumnya pernah terlibat sebagai desainer karakter Darker than Black. Per chapter terbit tiap bulan, saat ini tankoubon sudah mencapai volume 9 dan belum ada tanda-tanda akan berakhir segera. Mangaka mungkin masih ingin mengeksplorasi lebih dalam kisah pada Dimension W.

Ada banyak perbedaan dengan versi manga, selain pemotongan tentunya. Di manga Mabuchi Kyouma diperlihatkan memiliki sejumlah ekspresi, tidak terlalu dingin. Orangnya masih menyebalkan tapi lebih sering menjawab bila ditanyakan sesuatu. Bahkan banyak penjelasan tentang dunia saat tahun 2071.

NIKOLA TESLA

Perusahaan yang muncul dalam anime ini mengambil nama dari ilmuan terkemuka, Nikola Tesla. Dia kelahiran Kroasia, pindah ke Amerika dan sempat bekerja dibawah Thomas Alpha Edison.

Tesla lebih dikenal sebagai penemu sistem listrik *alternate current*(AC). Sistem ini lebih efisien untuk transmisi listrik pada jarak jauh bila dibandingkan dengan *direct current*(DC). Bila tidak ada Tesla, mungkin saat ini orang-orang tidak bisa menikmati komputer, televisi ataupun alat elektronik lainnya yang membutuhkan daya besar.

Dia juga sempat membuat sejumlah draft senjata perang karena saat itu memang kondisi menjelang masuk perang dunia. Namun sebagian besar tidak terealisasi karena tidak mendapat dana sponsor.

Salah satu ide Tesla yang sangat maju saat itu adalah kemampuan untuk mengalirkan energi listrik secara nirkabel. Menurut kisah sejarah dia berhasil menghidupkan tiga lampu pijar pada jarak beberapa meter tanpa kabel dengan sebuah prototipe alat ciptaannya. Sayangnya sebelum disempurnakan lebih jauh, Tesla meninggal lebih dulu dan tidak ada catatan maupun jurnal yang menjelaskan cara kerja ataupun pemikirannya untuk menyempurnakan alat tersebut.

Pada masa kini sudah ditemukan cara mengisi baterai secara nirkabel dengan teknik induksi magnetis. Namun hanya bekerja dalam jarak pendek dan daya rendah. Perlu diketahui temuan Tesla tentang transmisi listrik nirkabel sudah ada bertahun-tahun sebelum bom nuklir jatuh ke Hiroshima dan Nagasaki.

KARAKTER

MABUCHI KYOUMA | **DAISUKE ONO**

Seorang mantan anggota Grendel yang menjadi Collector. Di masa lalu saat menjalankan misi terlibat insiden coil membuat rekan-rekannya meninggal. Dia jadi membenci coil dan sebisa mungkin menghindari penggunaannya. Memiliki kedaraan Toyota 2000GT yang masih menggunakan mesin konvensional.

YURIZAKI MIRA | **REINA UEDA**

Robot imut ciptaan Seira Yurizaki, istri pendiri New Tesla. Hampir sebagian besar tubuhnya adalah prostetik yang dimaksudkan untuk penggunaan manusia. AI-nya sangat maju dan bisa merasakan emosi. Nyaris sulit dibedakan dengan manusia. Instruksi terakhir ayahnya adalah menyelidiki coil ilegal.

ALBERT SCHUMANN | **AKIRA ISHIDA**

Mantan anggota Grendel bagian sniper yang kini bekerja dibagian DAB, New Tesla. Juga salah satu yang selamat dari insiden coil. Sama seperti Kyouma, memiliki kekuatan superhuman yang menjadi ciri khas prajurit Grendel. Tidak begitu disukai oleh Kyouma. Meski begitu dia masih berusaha merekrut Kyouma menjadi DAB.

MARY | **KIMIKO SAITO**

Pemilik *club house* yang dibalik layar memperkerjakan Collector. Masa lalunya tidak banyak digali namun tampaknya Kyouma sangat berhutang budi padanya sampai tidak bisa membantah perintah. Kyouma yang sangat benci coil jadi terpaksa mengasuh Mira karena perintahnya.

LOSER | **YUICHI NAKAMURA**

Pencuri yang selalu membuat kehebohan dan secara tidak langsung mengundang keramaian saat melakukan pencurian. Walau terlihat selalu gagal mencuri, dia sebenarnya mengincar sebuah coil spesial yang disebut Numbers disembunyikan dalam barang seni. Jenis coil generasi awal yang sering menimbulkan insiden besar.

KOOROGI | **YOSHITSUGU MATSUOKA**

Teknisi yang dipekerjakan oleh Mary. Selain mengurusi coil ilegal hasil sitaan dia juga mengurus perawatan Number 4, robot pengawal milik Mary. Kadang juga melakukan perawatan pada Mari saat dibutuhkan.

ELIZABETH GREENHOW SMITH | **ERI SUZUKI**

Salah seorang Collector yang muncul kali pertama di insiden danau Yasogami. Tak banyak yang menyadari bahwa gadis ini adalah anak yang sama membantu Loser. Identitasnya mungkin akan ketahuan lebih awal bila dia tidak menghentikan Mira melakukan analisis wajah.

YURIZAKI SHIDO | **TAKAYA HASHI**

Ilmuwan pencipta coil dan pendiri New Tesla. Menghilang semenjak terjadi insiden pada keluarganya. Meski di awal muncul sekilas, nantinya akan kembali muncul lebih banyak di flashback "ajaib" yang menceritakan asal mula pembuatan coil maupun berbagai teori tentang keberadaan Dimensi W.

SALVA ENNA TIBESTI | **KOUSUKE TORIUMI**

Pangeran dari kerajaan *Wind of Africa*. Tertarik hasil penelitian Yurizaki Shido yang belum dipublikasikan. Dia percaya New Tesla masih memegang sejumlah rahasia dari pendiri perusahaan tersebut.

RUWAI AURA TIBESTI | **DAIKI YAMASHITA**

Adik pangeran Saruba yang sekaligus cyborg penjaga pangeran Saruba. Berbeda dengan Mira yang merupakan android secara penuh, Ruwai basisnya adalah manusia namun sebagian besar tubuhnya sudah diganti menggunakan prostetik kelas militer.

SAIJAKU MUHAI NO BAHAMUT

TV
FANTASY BATTLE HAREM
LERCHE
ARTIKEL : OMEGA8719

Sebelumnya, bila pembaca pernah menonton Infinite Stratos dan tidak suka dengan kisah maupun genre yang dibawakan, maka silahkan untuk melewati anime ini. Singkatnya Saijaku Muhai no Bahamut adalah kloning dari IS tapi ditempatkan pada dunia fantasi dengan setting medieval. Anime ini juga merupakan hasil adaptasi LN yang belum tamat jadi siapkan hati dengan season kedua tidak ada.

Kisah dibuka dengan tampilan kerajaan Arcadia yang dikudeta. Keadaan kacau balau hingga diperkirakan semua anggota ada yang tewas, hanya beberapa yang berhasil menyelamatkan diri. Lux, pangeran kerajaan Arcadia ditambah adiknya yang bersekolah di akademi Drag-Knight adalah yang beruntung selamat dari kudeta.

Waktu bergulir 5 tahun kemudian. Saat Lux mengejar kucing pencuri dompet, tiba-tiba atap pijakan dia jebol. Lux menimpa seorang gadis pirang di sebuah pemandian. Ternyata lokasi tersebut adalah pemandian asrama milik sekolah Drag-Knight yang didirikan kerajaan baru. Ini menjadi masalah BESAR yang klise di berbagai LN. Mirip kisah di Rakudai dan Asterisk, Lux kemudian ditantang duel oleh gadis pirang yang kemudian memperkenalkan diri sebagai Lisesharte Atismata, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Duel menggunakan sebuah power armor ajaib yang disebut sebagai Drag-Ride. Namun duel mendapat gangguan serangan Abyss yang didatangkan oknum misterius. Dengan susah payah Lux dan Lisha berusaha menghancurkan Abyss tersebut. Mereka berhasil hanya saja Lux menderita luka ringan. Lalu dimulailah petualangan Lux membentuk harem di sekolah barunya. Lah kok ada pria di sekolah khusus perempuan? Ini akibat kepala sekolahnya yang memang menginginkan Lux masuk karena kekurangan Drag-Knight pria.

GUILTY PLEASURE

Dengan cerita yang klise standar LN ditambah mirip dengan Infinite Stratos dan musik latar yang biasa-biasa saja, cuma tersisa satu alasan untuk menonton anime ini. Pernah mendengar nama ilustrator Kasuga Ayumu? Dialah yang mendesain karakter untuk LN Saijaku Muhai no Bahamut, berperan juga di Ore, Twintail ni Narimasu dan Joukamachi no Dandelion. Studio yang mendapat kesempatan untuk menerjemahkan desain Kasuga Ayumu kali ini adalah Lerche. Ternyata mereka juga mampu menampilkan ciri khas ilustrasi Kasuga Ayumu ke dalam media anime. Sekarang penonton bisa cuci mata dengan tenang. Sebenarnya tak ada lagi yang bisa di-review karena ceritanya standar sekali.

Lima menit pertama sudah muncul fanservice. Drag-Ride dianimasikan menggunakan CG dengan kualitas lumayan. Pemandangan juga hanya so-so.

AIRI ARCADIA | **ARI OZAWA**

Adik Lux yang juga selamat dari peristiwa kudeta. Dia lebih dulu sekolah di akademi Drag-Knight. Sangat percaya dengan kemampuan kakaknya. Walau tidak nampak di kesehariannya, dia agak cemburu saat kakaknya mulai didekati gadis lainnya.

CELISTIA RALGRIS | **RISA TANEDA**

Siswi senior dari keluarga bangsawan yang dikabarkan membenci pria. Dia selalu bersikap tegas dan kuat di depan orang. Tapi bila kesempatan memungkinkan, sebetulnya juga masih berperilaku seperti gadis biasa.

LUX ARCADIA | **MUTSUMI TAMURA**

Mantan pangeran kerajaan Arcadia. Dia selamat dari kudeta dan mendapat amnesti. Dia harus mengerjakan berbagai tugas dari kerajaan baru sebagai bentuk pengampunan. Bila bertarung lebih sering berupaya seri.

LISESHARTE ATISMATA | **LYNN**

Putri dari kerajaan baru yang didirikan setelah kudeta Arcadia. Entah kena jin pelet apa, awalnya galak ke Lux karena kejatuhan saat mandi, langsung klepek-klepek dalam satu episode. Ekspresi wajah saat cemburu sangat menarik.

KRULCIFER EINFOLK | **YUKIYO FUJII**

Putri bangsawan dari kerajaan tetangga yang bersekolah di akademi Drag-Knight. Dia sebetulnya adalah orang terakhir dari kaum yang mendirikan *Ruin*. Keberadaannya saja menjadi kunci pembuka pintu *Ruin*.

PHILUFFY AINGRAM | **YURIKA KUBO**

Teman masa kecil Lux. Wajahnya sering terlihat mengantuk. Saat bicara pun terlihat lambat dan malas. Dia adalah adik kepala sekolah Drag-Knight tempat mereka belajar. Paling suka makan sesuatu yang manis terutama jenis kue.

MACROSS

Text & Layout: mca_trane
Special thanks to Caesar, Kaz (GJFM), & Dewanto (Winternesia)

Jika ditanya soal serial mecha populer dari Jepang, pasti banyak yang bakal menyebut Gundam. Tapi tahukah kalian bahwa ada satu lagi judul mecha yang juga tidak kalah populer dengan Gundam? Ya, jawabannya adalah Macross.

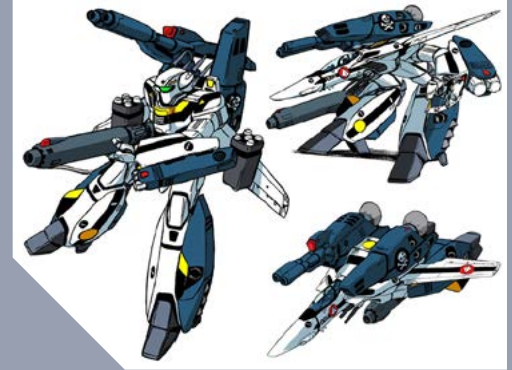
Macross merupakan serial *mecha* produksi **Studio Nue**, secara spesifik, lahir dari salah satu maestro *anime mecha* **Kawamori Shoji**. Macross dimulai di tahun 1982 lewat *anime* **Super Dimension Fortress Macross**, dan hingga kini masih langgeng popularitasnya. Setidaknya ada satu judul utama Macross setiap 10 tahun sekali. Beberapa film, OVA, dan *spinoff* mengisi kekosongan dalam 10 tahun tersebut.

Layaknya **Gundam**, Macross terdiri dari berbagai seri "lepas" sehingga kalian bisa mulai menonton dari *anime* manapun. Namun berbeda dengan Gundam yang memiliki belasan kontinuitas alternatif, Macross hanya memiliki satu kontinuitas saja. Setiap *anime* utama Macross saling berhubungan, entah keterkaitannya besar ataupun kecil. Dalam setiap *anime* terbaru Macross, kisah di *anime* sebelumnya diperlakukan layaknya sebuah "mitos", kasarnya mungkin mirip dengan The Force Awakens.

Macross juga tak bisa dikategorikan sebagai sebuah serial *space opera* dengan intrik yang serius dan dalam. Kawamori menuturkan, Macross terdiri dari tiga pilar utama yang membentuk ceritanya: *mecha* yang bisa berubah bentuk, musik, dan cinta segitiga. Selain itu, elemen lain yang bisa ditemukan dalam Macross adalah kapal induk raksasa, *space folding*, dan juga ras alien. Dengan elemen-elemen tersebut, kalian tak perlu memutar otak untuk menikmati Macross.

THE THREE PILLARS OF MACROSS

Variable Fighter

Mecha utama dari serial Macross. *Mecha* yang akrab disebut **Valkyrie** ini dalam bentuk normal merupakan sebuah pesawat jet tempur konvensional layaknya pesawat di dunia nyata. Valkyrie mampu berubah bentuk dalam 3 mode berbeda. Mode **Fighter** adalah mode pesawat konvensional yang lepas landas secara horizontal, dan juga beroperasi layaknya pesawat biasa dari segi pengendalian dan penyerangan. Mode kedua adalah **Battroid**, yaitu bentuk *mecha humanoid bipedal*. Dan terakhir adalah mode **GERWALK**, dimana bentuk pesawat masih dipertahankan namun bagian *thruster* berubah fungsi menjadi kaki dan muncul pula sepasang tangan di dekat kokpit.

click to play

Music

Musik menjadi elemen lain yang tak terpisahkan dalam Macross. Musik di sini dapat mengambil banyak sekali wujud di dalamnya. Yang paling utama adalah kemunculan karakter musisi di dalam cerita Macross. Mulai dari penyanyi solo, band, *idol group*, hingga penyanyi *virtual*. Para karakter perempuan yang mengambil peran sebagai penyanyi biasa disebut dengan *utahime*. Mereka hadir tidak hanya sebagai pemanis saja, karena seringkali musik menjadi kunci dalam penyelesaian konflik di setiap seri Macross. Elemen musik dalam Macross juga didukung oleh komposer-komposer musik kawakan yang diakui kepiawaian bermusiknya.

Love Triangle

Satu lagi elemen cerita yang sering muncul dalam setiap seri Macross adalah cinta segitiga! Karakter utama sering kali dihadapkan dengan dua karakter lawan jenis yang menghiasi kehidupan asmaranya. Para *love interest* ini bisa menjadi salah satu rekanan tokoh utama, atau ia adalah seorang musisi. Tak menutup kemungkinan bahwa lawan jenis bisa berasal dari ras alien/hibrida.

SDF MACROSS

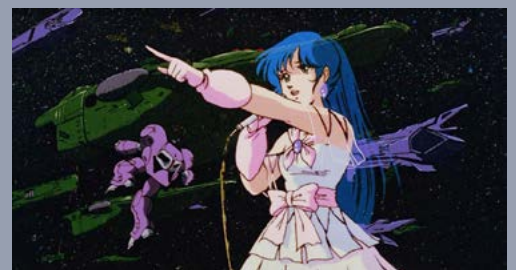
1982 | Studio Nue, Tatsunoko Production

Tahun 1999, sebuah kapal alien raksasa jatuh ke bumi, tepatnya di pulau Ataria Selatan. Selama 10 tahun, organisasi militer **UN Spacy** meneliti teknologi alien tersebut dan mengembangkan teknologi versi mereka sendiri, menghasilkan *variable fighter* **VF-1 Valkyrie** dan kapal induk **SDF-1 Macross** yang dibangun dari kapal alien tersebut. Alien **Zentradi** mendeteksi Macross sebagai kapal milik **Supervision Army** yang menjadi musuh mereka. Menyadari kehadiran kapal Zentradi, sistem asli Macross secara otomatis menyerang kapal alien tersebut dan tak sengaja menjadi awal dari perang antara manusia dan Zentradi. Kru UN Spacy berencana untuk melakukan *folding* ke sisi gelap bulan untuk mengorganisir serangan balik, namun komplikasi pada sistem membuat Macross *folding* ke orbit Pluto, dengan seluruh pulau Ataria Selatan ikut terbawa dalam proses *folding*. Kini dimulailah perjalanan kru Macross kembali ke bumi. Sementara itu, Zentradi menduga ras manusia merupakan **Protoculture**, entitas yang menciptakan mereka. Serangkaian "tes" pun diberikan untuk membuktikan apakah manusia memang merupakan Protoculture.

What Is It About

Seri pertama dari Macross di tahun 1982 yang awalnya direncanakan menjadi *anime* sepanjang 48 episode, berubah menjadi *anime* sepanjang 26 episode, lalu ditambah lagi menjadi total 36 episode karena popularitasnya. SDF Macross menjadi basis dari seluruh seri Macross di masa depan, menampilkan formula "*variable fighter-mecha*-cinta segitiga" dalam setiap iterasinya. SDF Macross kemudian diremake ke dalam film **Do You Remember Love** (Ai Oboete Imasuka) yang sama populernya dengan SDF Macross asli.

The Music

Musik menjadi elemen krusial yang menentukan jalannya peperangan antara umat manusia dengan Zentradi. **Lynn Minmay** menjadi sokok sentral, dimana nyanyiannya mampu mempengaruhi aspek psikologis dari Zentradi. Nyanyian Minmay sendiri menjadi salah satu pemicu diusahakannya penyelesaian konflik manusia-Zentradi secara damai. Pada akhirnya, sang *utahime* mampu mengorbitkan pengisi suaranya, **Iijima Mari**, menjadi seorang penyanyi J-pop populer.

Da Macross Bowl

Tokoh utama SDF Macross, **Ichijo Hikaru**, dihadapkan pada dua sosok penting selama cerita berjalan. Yang pertama adalah Minmay, seorang kawan yang kini berprofesi sebagai penyanyi. Kemudian ada **Hayase Misa**, seorang opsir UN Spacy. Selama jalannya SDF Macross, konflik muncul diantara ketiga karakter ini, dimana Minmay merasakan kerenggangan hubungannya dengan Hikaru, sementara yang bersangkutan juga memiliki hubungan yang rumit dengan Misa.

"Do you remember love?"

VF-1 Valkyrie

Variable fighter seri pertama dengan berbagai jenis varian. Mampu berubah menjadi tiga mode: pesawat, *mecha*, dan peralihan (GERWALK). Ini adalah varian **VF-1S** yang dipiloti **Roy Focker**.

Zentradi

Ras alien *humanoid* berukuran raksasa (rata-rata lima kali dibandingkan dengan manusia normal) yang menjadi musuh utama di SDF Macross. Mereka diciptakan lewat proses kloning oleh Protoculture sebagai pasukan tempur. Penampilan Zentradi mirip dengan manusia, meskipun memiliki tubuh raksasa serta warna kulit dan rambut yang unik. Karena memiliki struktur genetika yang sama dengan manusia, Zentradi dapat melakukan reproduksi dengan manusia. Dengan catatan mereka sudah melaksanakan prosedur **micronization** untuk mengecilkan ukuran tubuh.

Sebagai ras yang diciptakan khusus untuk bertempur, para Zentradi dibuat tidak terlalu pintar agar mereka patuh dan setia. Mereka juga tidak diperbolehkan untuk bersinggungan dengan ras yang memiliki kebudayaan. Bahkan antara Zentradi laki-laki dan perempuan tidak diperbolehkan untuk saling bertemu karena ditakutkan mereka akan bereproduksi. Nama Zentradi sendiri lebih diasosiasikan untuk mereka yang berjenis kelamin laki-laki, sementara untuk perempuan dikenal dengan nama **Meltrandi**.

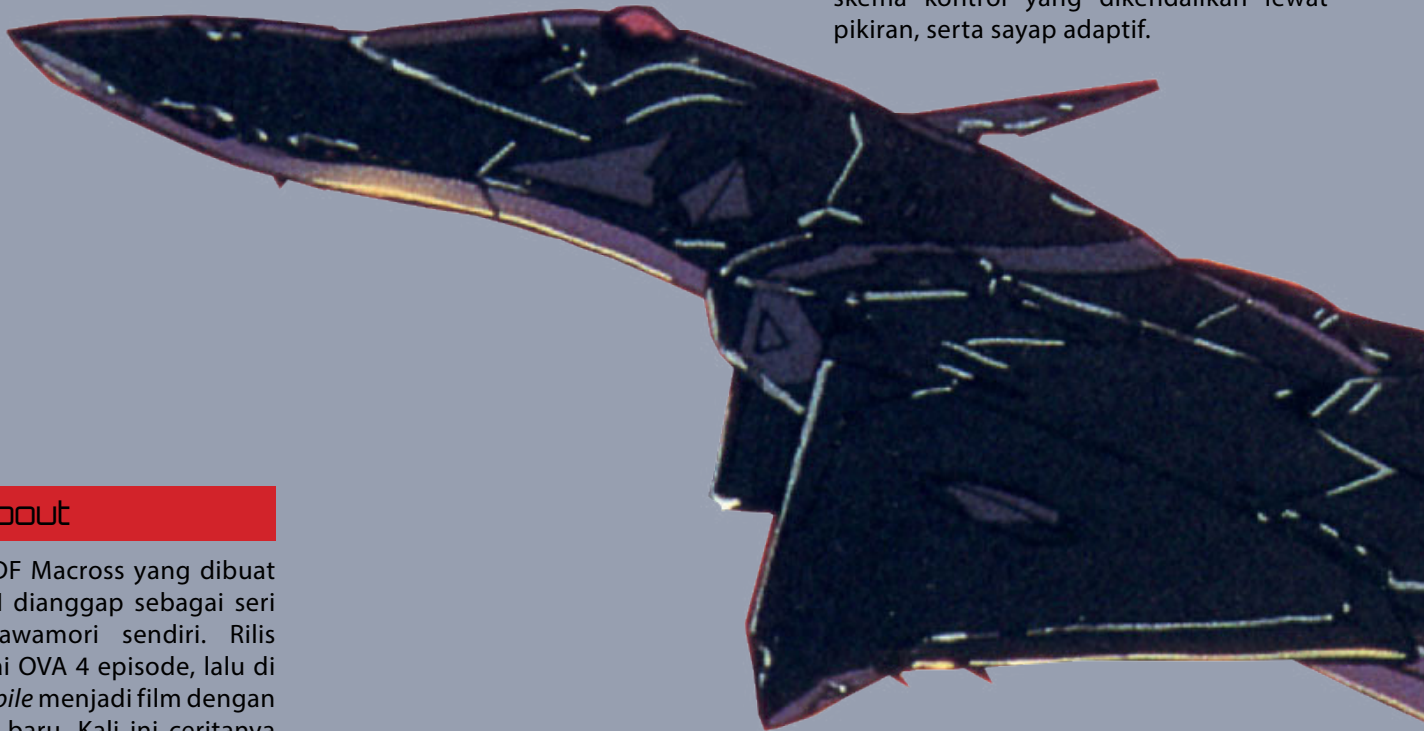
Pertemuan pertama Zentradi dengan manusia adalah ketika mereka tengah melacak para penyintas dari Supervision Army. Sistem Supervision Army mengambil alih kapal SDF-1 Macross dan menembak jatuh kapal Zentradi. Ini mengakibatkan perang antara manusia dan Zentradi. Perang ini kemudian selesai berkat terpaparnya Zentradi dengan kebudayaan manusia. Kini manusia dan Zentradi hidup berdampingan, bahkan menikah dan menghasilkan anak yang merupakan hibrida manusia-Zentradi.

MACROSS PLUS

1994 | Studio Nue, Triangle Staff

Tahun 2040, 30 tahun setelah peperangan besar antara manusia-Zentradi. **PBB** tengah melaksanakan program **Project Super Nova** untuk mencari *variable fighter* baru yang akan menggantikan **VF-11 Thunderbolt** yang saat ini masih digunakan oleh UN Spacy. Terdapat dua kandidat yang berpartisipasi dalam proyek ini, yaitu **YF-19** yang dipiloti **Isamu Alva Dyson** dan **YF-21** yang dipiloti **Guld Goa Bowman**. Serangkaian uji coba pesawat yang seharusnya berjalan mulus, justru dikacaukan oleh persaingan antara kedua *test pilot*. Rivalitas Isamu dan Guld semakin memanas setelah teman lama mereka **Myung Fang Lone** muncul sebagai manajer penyanyi *virtual* **Sharon Apple**.

YF-21

Variable fighter purwarupa produksi **General Galaxy**. Fitur utamanya adalah skema kontrol yang dikendalikan lewat pikiran, serta sayap adaptif.

What Is It About

Sekuel resmi SDF Macross yang dibuat setelah **Macross II** dianggap sebagai seri alternatif oleh Kawamori sendiri. Rilis tahun 1994 sebagai OVA 4 episode, lalu di tahun 1995 di-*compile* menjadi film dengan tambahan adegan baru. Kali ini ceritanya mengedepankan konflik intrapersonal antara dua pilot Valkyrie, juga menyorot tren penggunaan alutsista tanpa awak dan perkembangan kecerdasan buatan. Meskipun dari skala terasa kecil, **Macross Plus** dianggap sebagai seri Macross paling cantik. Menggabungkan teknologi animasi cel dan CGI termutakhir dalam masanya, serta dengan teknik direksi yang bagus, menjadikan Macross Plus sebagai seri Macross termegah dan juga salah satu *anime* sci-fi terbaik yang pernah dibuat.

YF-19

Variable fighter purwarupa produksi **Shinsei Industry**. Merupakan penyempurnaan dari VF-11 dengan tambahan fitur seperti *active stealth camo* dan *pinpoint barrier system*.

The Music

Macross Plus menjadi salah satu *anime* yang melontarkan nama **Kanno Yoko** sebagai salah satu komposer *anime* terbaik hingga saat ini. Direkam di Tel Aviv dan Praha, *soundtrack* Macross Plus menampilkan *scoring* musik orkestral epik dan juga musik pop yang tak mungkin absen dalam setiap seri Macross. Lagu-lagu Sharon Apple dinyanyikan oleh berbagai penyanyi yang merupakan rekanan Kanno: **Gabriela Robin**, **Arai Akino**, **Yamane Mai**, **Melodie Sexton**, **Wuyontana**, dan **Raiché Coutev Sisters**. Kebanyakan dari lagu tersebut dinyanyikan dalam bahasa Inggris, Prancis, ataupun bahasa Zentradi. Hanya ada satu lagu yang menggunakan bahasa Jepang dan lagu itu dinyanyikan oleh Myung. Dibandingkan dengan sosok Minmay, beberapa musik yang dinyanyikan Sharon memiliki implikasi terbalik.

"The most advanced Macross."

Da Macross Bowl

Kali ini, dua laki-laki memperebutkan satu perempuan. Isamu, Guld, dan Myung adalah teman akrab semasa kecil, namun hubungan mereka merenggang karena suatu masalah. Konflik antara Isamu dan Guld terbawa hingga dewasa dan menimbulkan dampak buruk dalam Project Super Nova. Kehadiran Myung kembali justru tidak membuat keadaan semakin lebih baik.

MACROSS 7

1994 | Studio Nue, Ashi Productions

Tahun 2045, manusia yang kini hidup berdampingan dengan alien Zentradi, telah tersebar ke seluruh penjuru galaksi dalam misi kolonisasi planet. Salah satu kapal kolonis ini, **Macross 7,** menampung sekitar 1 juta orang dan mampu membelah diri menjadi dua kapal berbeda: **Battle 7** dan **City 7**; masing-masing dikomandani oleh pasangan suami-istri **Maximilian** dan **Milia Fallyna Jenius**. Suatu ketika, Macross 7 melakukan kontak dengan armada misterius. Armada ini berbeda dengan kebanyakan armada Zentradi liar, karena mereka menyerang dengan menghisap **Spiritia**, energi kehidupan. **Basara Nekki**, *frontman* dari band **Fire Bomber**, menggunakan *variable fighter* **VF-19 Excalibur Custom** untuk mengalahkan armada misterius tersebut dengan menembakkan *speaker pod*. Ajaibnya, lagu-lagu Fire Bomber mampu mengembalikan para korban dan juga pelaku serangan tersebut menjadi normal. Kejadian ini hanyalah awal dari perseteruan baru dengan ras alien bernama **Protodeviln**.

"Listen to my song!!"

What Is It About

Hanya berjarak 5 tahun dari Macross Plus, Macross 7 menjadikan musik elemen yang lebih dominan. Seri Macross terpanjang ini mengenalkan berbagai konsep baru dalam seri Macross, seperti Spritia dan **Song Energy**. Macross 7 sering kali dianggap sebagai seri Macross yang menyerempet definisi serial Super Robot dengan *tone* cerita yang lebih ringan dan juga aksi *over the top*, membuatnya menjadi **G Gundam** dari seri Macross. Meski sering kali mendapatkan perlakuan *love-it-or-hate-it*, Macross 7 terbukti sukses dengan berbagai macam karya derivatif yang terus dirilis hingga dekade 2010-an.

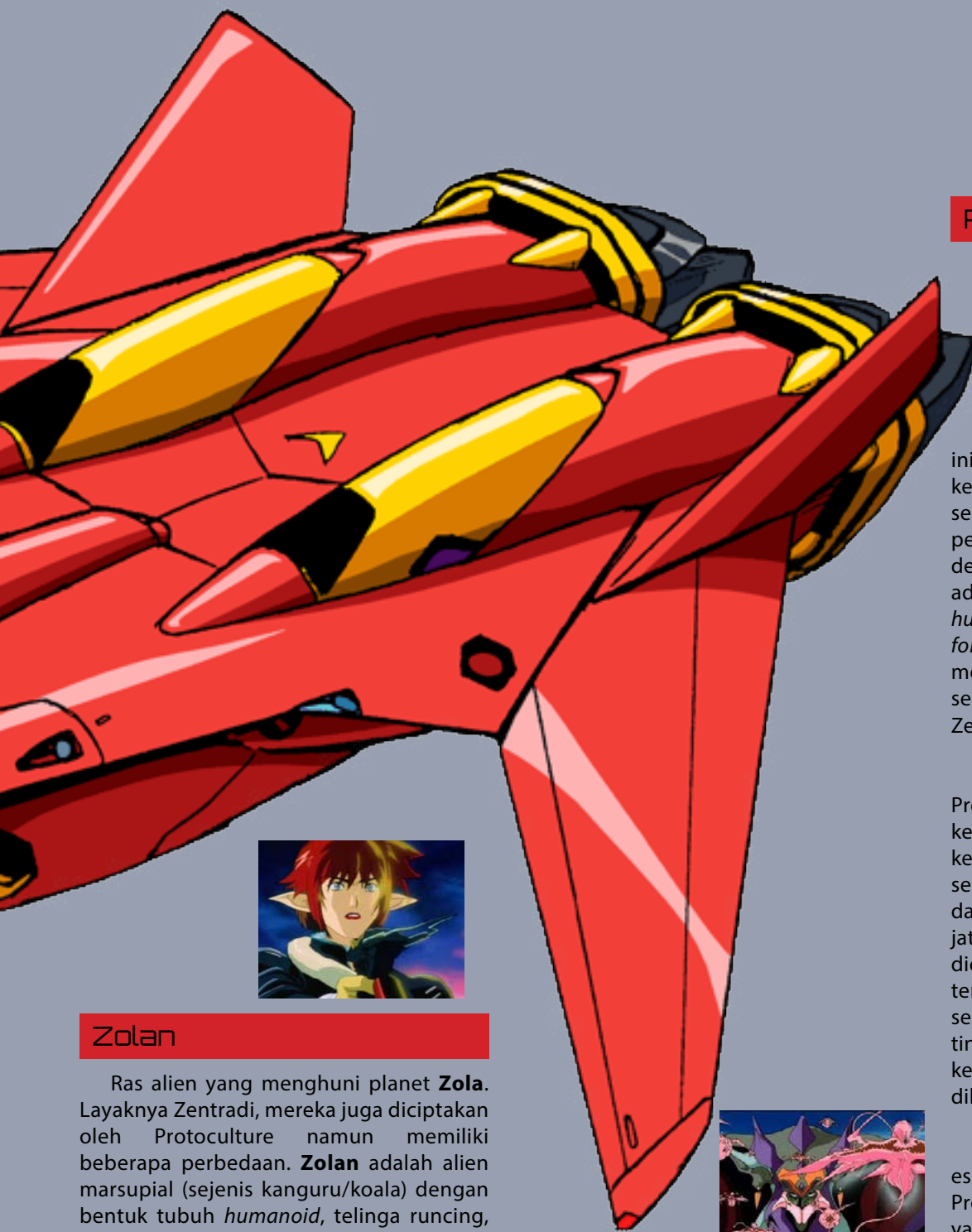
VF-19 Excalibur "Fire"

Versi produksi dari YF-19. Khusus milik Basara, VF-19 ini tidak dilengkapi senjata konvensional. *Speaker pod launcher* dipasang untuk menyerang musuh dengan kekuatan musik.

The Music

Macross 7 sendiri merupakan seri Macross yang cukup unik karena ia tidak punya *soundtrack* yang dibuat khusus. Beberapa *scoring* diambil dari Macross II dan juga Macross Plus, dan sisanya merupakan lagu *original* dari band Fire Bomber. Anggotanya terdiri dari Basara Nekki (gitar, lead vokal), **Mylene Flare Jenius** (bass, back vokal), **Ray Lovelock** (Keytar), dan **Veffidas Feaze** (drum). Suara nyanyian Basara dan Mylene masing-masing diisi oleh **Fukuyama Yoshiki** (dari **JAM Project**) dan **Kajiura Chie**. *Genre* J-rock yang dibawakan Fire Bomber tentu sangat kontras jika dibandingkan dengan musik J-pop di seluruh seri Macross.

Da Macross Bowl

Cinta segitiga tetap muncul di Macross 7 namun sayangnya tidak mendapatkan porsi maupun konklusi yang memuaskan. Fokus kali ini ada pada Basara, Mylene, dan **Gamlin Kizaki**. Namun sekali lagi, konklusi yang ada tidak begitu memuaskan. Apalagi ditambah dengan sifat Basara yang bebas dan cenderung mengabaikan segala bentuk pendekatan.

Protodeviln

Konflik yang terjadi di galaksi menuntut diciptakannya ras alien baru yang lebih superior dari Zentradi. Proyek awal dari penciptaan ras **Evil** ini dianggap gagal, namun kembali dilanjutkan setelah penemuan *subspace* berisi energi besar. Energi dari *subspace* ini merasuki tubuh Evil dan membuat kekacauan. Protoculture menyebut mereka sebagai Protodeviln. Protodeviln memiliki penampilan fisik yang berbeda drastis dengan manusia dan Zentradi meskipun ada beberapa yang memiliki tubuh *humanoid*. Protodeviln mampu melakukan *folding* dan *teleport* tanpa bantuan alat, membuat *energy field* saat menyerang, serta mampu merasuki tubuh manusia dan Zentradi bertubuh kecil.

Satu karakteristik utama dari Protodeviln adalah mereka tidak memiliki kemampuan untuk menciptakan energi kehidupan (Spiritia) secara independen, sehingga mereka harus menghisap Spiritia dari makhluk lain. Efeknya, korban akan jatuh ke dalam fase vegetatif atau bahkan dicuci otaknya dan dijadikan tentara tempur. Inilah yang belakangan disebut sebagai Supervision Army. Beruntung tindakan mereka segera dicegah oleh kelompok **Anima Spiritia** yang tidak bisa dikendalikan oleh Protodeviln.

Mereka lalu dipenjara dalam kristal es di planet **Varauta**, sementara sisa-sisa Protoculture membangun reruntuhan yang menceritakan tentang sepak terjang Protodeviln dan Anima Spiritia. Sayangnya di tahun 2025, ekspedisi **Megaroad-13** di planet itu tak sengaja membangkitkan para Protodeviln yang dipenjara di sana. Megaroad-13 pun dikendalikan menjadi tentara Varauta. Inilah yang menjadi awal mula cerita di Macross 7. Setelah perang berkepanjangan dan juga sumbangsih dari band Fire Bomber, Protodeviln berevolusi sehingga mampu menciptakan Spiritia secara independen tanpa harus menghisapnya dari makhluk lain. Mereka lalu pergi untuk berkelana di luar angkasa.

Zolan

Ras alien yang menghuni planet **Zola**. Layaknya Zentradi, mereka juga diciptakan oleh Protoculture namun memiliki beberapa perbedaan. **Zolan** adalah alien marsupial (sejenis kanguru/koala) dengan bentuk tubuh *humanoid*, telinga runcing, dua warna rambut, dan bulu-bulu lebat di beberapa bagian tubuh.

Seluruh Zolan memiliki semacam ular sepanjang 60 cm bernama **Catsnake**. Ular ini memiliki tiga bola mata. Zolan nampaknya mampu memahami ucapan Catsnake meskipun ular tersebut hanya mengeluarkan bunyi-bunyian tak bermakna. Zolan juga nampaknya sensitif dengan hal-hal spiritual.

Perkembangan teknologi di planet Zola setara dengan teknologi bumi di era industrial, sementara teknologi tertinggi di planet itu adalah pangkalan UN Spacy sendiri di planet tersebut. Karena planet mereka baru saja ditemukan oleh ekspedisi UN Spacy di akhir Macross 7, Zolan kadang merasa diabaikan oleh kawan baru mereka. Meski begitu, beberapa Zolan telah ditemukan mengarungi luar angkasa bersama kelompok kapal induk. Basara memiliki ceritanya sendiri di planet ini saat berurusan dengan sindikat pemburu paus liar.

MACROSS ZERO

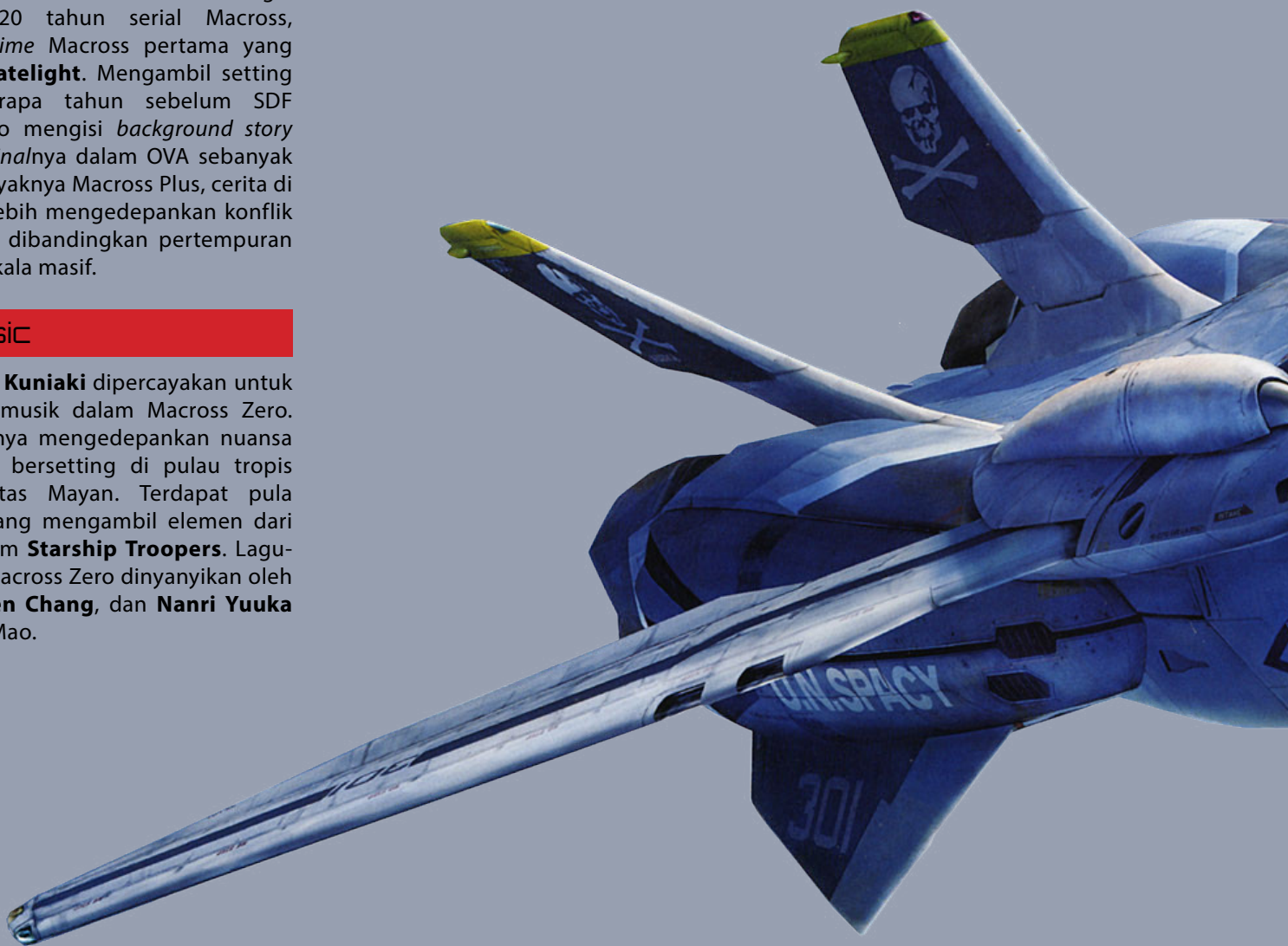
2002 | Studio Nue, Satelight

Kembali ke tahun 2008, dimana manusia masih saling berperang dan tak lama setelah kapal induk alien terdampar di bumi. UN Spacy dan pasukan anti PBB bertarung demi supremasi. Pilot UN Spacy **Shin Kudo**, terdampar di sebuah pulau di kawasan Pasifik selatan. Di sana ia bertemu dengan gadis kuil **Sara Nome** adiknya **Mao**. Kemunculan Shin di pulau itu justru membawa konflik baru, dimana kedua belah pihak saling berlomba memburu artifak alien yang disebut **The Bird Human**.

What Is It About

Macross Zero dibuat sebagai peringatan 20 tahun serial Macross, dan juga *anime* Macross pertama yang diproduksi **Satelight**. Mengambil setting hanya beberapa tahun sebelum SDF Macross, Zero mengisi *background story* dari seri *original*nya dalam OVA sebanyak 5 episode. Layaknya Macross Plus, cerita di dalam Zero lebih mengedepankan konflik intrapersonal dibandingkan pertempuran galaktik berskala masif.

The Music

Haishima Kuniaki dipercayakan untuk menggubah musik dalam Macross Zero. Konsep lagunya mengedepankan nuansa *tribal* karena bersetting di pulau tropis dan komunitas Mayan. Terdapat pula *soundtrack* yang mengambil elemen dari *soundtrack* film **Starship Troopers**. Lagu-lagu dalam Macross Zero dinyanyikan oleh **Holy Raz**, **Yen Chang**, dan **Nanri Yuuka** sang seiyuu Mao.

Da Macross Bowl

Cinta segitiga terjadi antara Shin, Sara, dan Mao. Sebagai seorang pendatang, Shin menerima perlakuan berbeda dari kedua kakak beradik itu. Sara lebih skeptis dan dingin kepada para pendatang, sementara Mao jauh lebih terbuka. Jauh ke belakang nampaknya Sara mulai bisa membuka diri pada Shin, sementara Mao benar-benar jatuh cinta pada sang pilot.

"The Macross' origin."

VF-0 Phoenix

Pesawat purwarupa yang nanti akan dikembangkan lagi menjadi VF-1 Valkyrie. Penampilan keseluruhan tidak jauh berbeda dengan versi produksi masal.

Protoculture

Ras *humanoid* yang telah hidup selama lebih dari 500 ribu tahun lamanya. Mereka adalah pencetus dari ras Zentradi dan juga manusia. Mereka jugalah yang bertanggung jawab atas kemunculan Protodeviln. Dengan menjamurnya peperangan, hilangnya kendali atas Zentradi dan juga semakin berkurangnya populasi Protoculture, mereka menyebarkan bibit kehidupan di planet yang sesuai. Salah satunya adalah bumi, dimana mereka berharap mampu tinggal di sana setelah keadaan distabilkan oleh manusia. Sayangnya ras Protoculture punah lebih dulu sebelum mampu melaksanakan rencana itu.

Kepunahan mereka meninggalkan berbagai artifak dan juga teknologi mumpuni. Contohnya adalah *space folding*, *biomecha* The Bird Human, serta beberapa *mainframe*. Beberapa Protoculture juga merupakan Anima Spiritia yang memiliki Spiritia murni yang tak bisa dihisap Protodeviln.

MACROSS FRONTIER

2008 | Studio Nue, Satelight

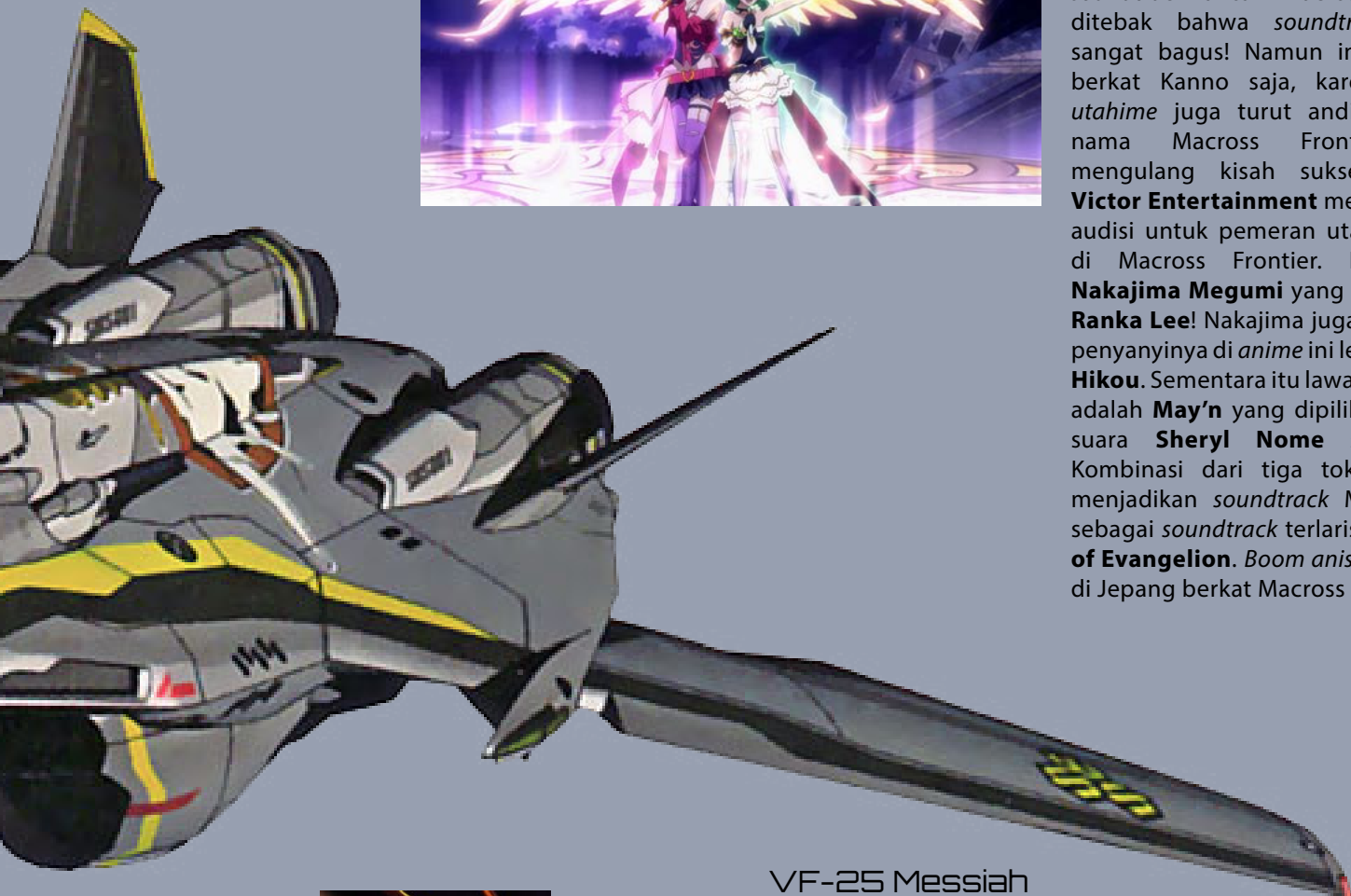
Di tahun 2059, manusia masih meneruskan misi kolonisasi planetnya hinga ke pusat Bima Sakti. Satu kapal induk yang berkelana ke pusat galaksi itu adalah kapal induk **Macross Frontier**. Pasukan pengintai dari **New UN Spacy** (NUNS) bertemu dengan ras alien baru bernama **Vajra** yang dengan cepat melumatkan mereka. Merasa tak mampu mengalahkan invasi alien serangga ini, NUNS memberi izin operasi kontraktor militer swasta **Strategic Military Services** (SMS) yang dilengkapi armada **VF-25 Messiah** terkini.

What Is It About

Tak perlu diragukan, Macross Frontier merupakan seri Macross yang populer di kalangan penonton modern saat ini. Diproduksi untuk merayakan ulang tahun ke-25 seri Macross, Frontier kembali menyeimbangkan tiga pilar utama dari Macross, serta menambahkan elemen *space opera* dan juga intrik politik yang lebih dalam dibanding seri-seri Macross sebelumnya. Meski begitu bukan berarti Frontier jadi kurang asyik untuk dinikmati, karena kembali lagi ke tiga pilar utama Macross yang diseimbangkan dalam Frontier. Macross Frontier terbukti sukses dengan penjualan Blu-ray yang fantastis di seluruh Jepang selama tahun 2008, serta *soundtrack*nya laris bak popcorn. Tak heran jika Frontier pun mendapatkan dua film *remake*: **Itsuwari no Utahime** dan **Sayonara no Tsubasa**.

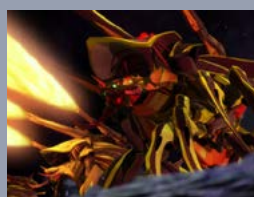
Da Macross Bowl

Siapa yang tak bisa lupa dengan cinta segitiga di Macross Frontier? Bisa jadi ini adalah salah satu kisah cinta segitiga terpopuler dalam *anime*. Tokoh utama kita, seorang aktor *kabuki* dan pilot SMS, **Alto Saotome**, harus memilih satu dari dua orang *utahime* paling menawan dari seantero galaksi. Ada Ranka, seorang remaja yang berambisi untuk menjadi penyanyi, dan juga Sheryl yang didapuk sebagai "Galaxy Fairy". Tak tanggung-tanggung, plot cinta segitiga ini sudah bisa dinikmati sejak episode pertama! Bagi kalian yang menonton film Sayonara no Tsubasa, berbahagialah karena hubungan antara Alto-Ranka-Sheryl mendapatkan akhir yang konklusif.

"See you next de-culture!"

The Music

Kanno Yoko kembali menukangi *soundtrack* untuk Macross Frontier. Bisa ditebak bahwa *soundtrack*nya sangat, sangat bagus! Namun ini semua bukan berkat Kanno saja, karena dua ornag *utahime* juga turut andil membesarkan nama Macross Frontier. Mencoba mengulang kisah sukses Iijima Mari, **Victor Entertainment** menyelenggarakan audisi untuk pemeran utama perempuan di Macross Frontier. Lalu terpilihlah **Nakajima Megumi** yang didapuk sebagai **Ranka Lee**! Nakajima juga memulai debut penyanyinya di *anime* ini lewat lagu **Seikan Hikou**. Sementara itu lawan main Nakajima adalah **May'n** yang dipilih untuk menjadi suara **Sheryl Nome** saat menyanyi. Kombinasi dari tiga tokoh penting ini menjadikan *soundtrack* Macross Frontier sebagai *soundtrack* terlaris menyaingi **End of Evangelion**. *Boom anisong* pun dimulai di Jepang berkat Macross Frontier.

VF-25 Messiah

Variable fighter standar dari SMS. Dilengkapi dengan sistem **EX-Gear** untuk manuverabilitas lebih tinggi, serta kendali pesawat jarak jauh.

Vajra

Ras alien biomekanikal berbentuk serangga yang muncul di Macross Frontier. Mereka memiliki berbagai macam bentuk dan juga ukuran. Mereka mulai dari bentuk *larva*, kemudian menjadi bentuk **Flyer**, **Walker**, **Small size**, **Large size**, dan juga terdapat ratu Vajra beserta anak buahnya. Karakteristik masing-masing bentuk Vajra berbeda-beda. Misalnya untuk Vajra Large size berwarna merah memiliki meriam *beam*, kemampuan untuk *folding*, serta memiliki pelindung yang mampu mengkonversi energi layaknya Valkyrie.

Setiap Vajra terhubung dengan sebuah *hive mind* (kesadaran kolektif) dimana mereka bisa saling berkomunikasi lewat *subspace*. Setiap informasi yang diterima Vajra akan langsung disebarkan kepada Vajra yang lain sehingga mereka dapat beradaptasi dengan cepat. Aksi Vajra dikoordinasikan oleh ratu Vajra dan juga kaki tangannya yang memimpin pasukan Vajra, termasuk kapal induk mereka. Vajra bereproduksi jika bertemu Vajra lain, dengan mengirimkan lagu **Aimo**. Vajra tidak memiliki kemampuan komunikasi dengan makhluk lain yang berakal, dan mengatasi masalah ini dengan menginfeksi **V-type Virus** yang ternyata berbahaya jika virusnya mencapai otak. Ranka terinfeksi virus ini juga, namun sebagai efeknya ia dapat berkomunikasi dengan Vajra lewat nyanyian yang mampu membuat mereka kehilangan koordinasi.

Ras Protoculture mengetahui kehadiran Vajra dan mengambil sikap yang berbeda-beda. Mereka takut akan Vajra, namun juga mengagumi mereka. Beberapa teknologi Protoculture dibuat berdasarkan Vajra, misalnya teknik *space folding* serta The Bird Human. Sekitar tahun 2040, NUNS mengetahui keberadaan Vajra, namun memutuskan untuk menutupi informasi tersebut. 8 tahun kemudian, Vajra menyerang **armada riset 177** dan menewaskan sekitar 1000 korban jiwa.

MACROSS DELTA

2016 | Studio Nue, Satelight

Tahun 2067, manusia dan Zentradi sudah tersebar di seluruh galaksi. Namun masa damai tidak berlangsung lama setelah muncul anomali bernama **Var Syndrome**. Penyakit ini membuat pengidapnya bertindak agresif tanpa nalar sehingga membuat kekacauan. Untuk menangkalnya, dikirimlah dua tim tempur. **Tactical Sound Unit Walküre** bertugas menetralisir dampak Var Syndrome lewat nyanyian, sementara **Delta Platoon** menjadi kekuatan serang Walküre jika situasi menjadi semakin parah. **Freyja Wion** menjadi penumpang gelap kapal kargo untuk mengikuti audisi Walküre, namun ia ternyata salah tujuan dan terdampar di planet **Al Shahal**. Ia bertemu dengan pekerja peti kemas **Hayate Immelman** dan juga seorang pilot Delta Platoon, **Mirage Fallyna Jenius**. Kemunculan Mirage di Al Shahal bukan sebuah kebetulan, karena Delta Platoon dan Walküre mendeteksi adanya potensi merebaknya Var Syndrome di pangkalan militer Zentradi. Untuk menambah runyam keadaan, unit **Aerial Knight** muncul dan menyerang Walküre dengan *variable fighter* yang unik. Hayate dan Freyja pun terjebak dalam konflik ini, namun bisa saja ini merupakan kesempatan bagi Freyja untuk bergabung dengan Walküre!

"Welcome to Walküre."

APR 2016 PREMIERE

VF-30 Siegfried

Suksesor dari **YF-30 Chronos**. Dilengkapi dengan *drone swarm* yang berlaku sebagai tameng.

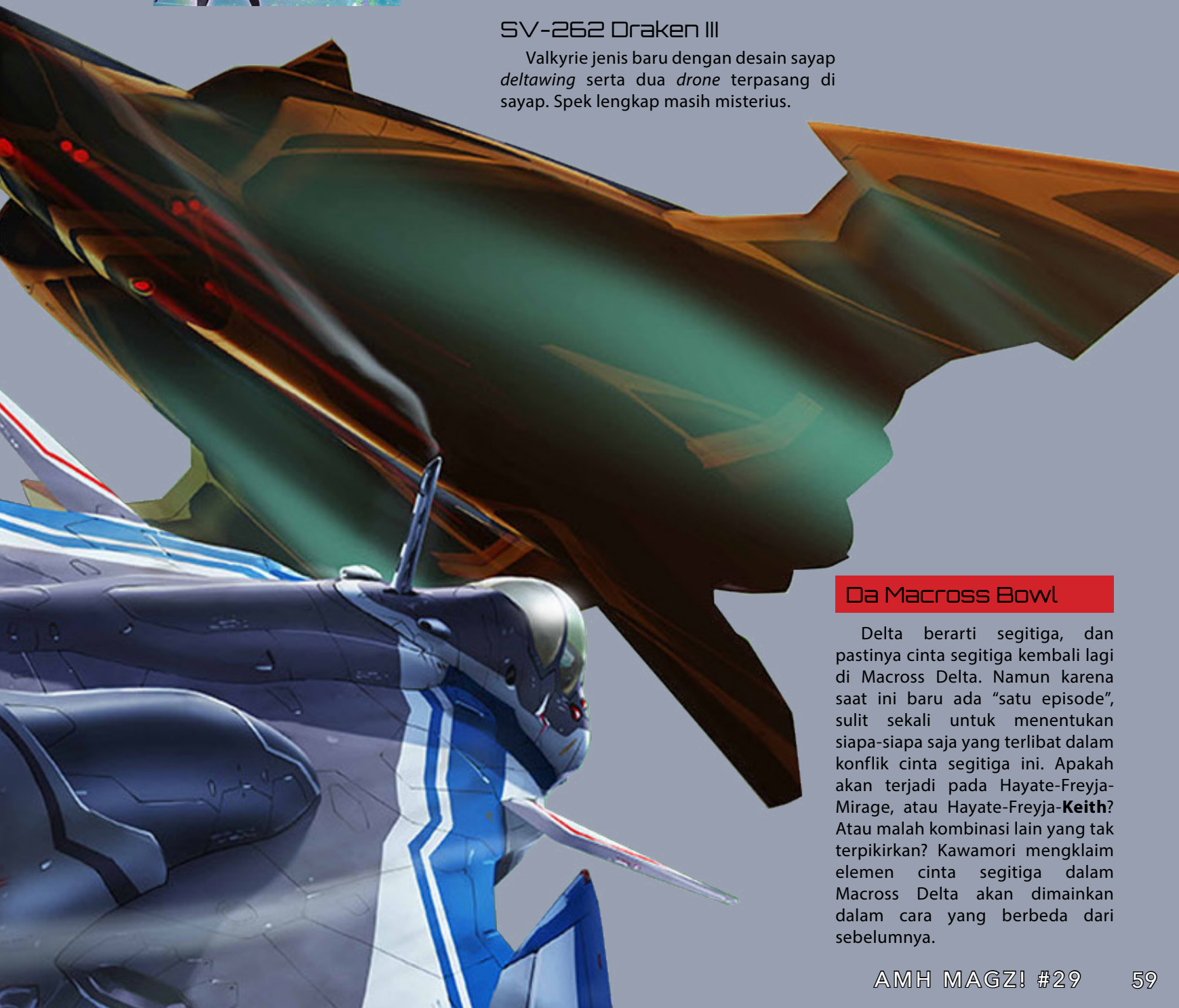
What Is It About

Kemunculan seri Macross terbaru di dekade 2010-an ini menimbulkan reaksi yang cukup ramai. Bahkan dari kalangan *underground* pun, sebuah grup *fansubbing* legendaris yang telah bubar kembali muncul demi menerjemahkan **Macross Delta**. Sebegitu ambisiusnya Macross Delta ini? Audisi *seiyuu* kembali diadakan layaknya di Macross Frontier. Lalu Kawamori memperkenalkan *variable fighter* pertama dengan penampilan dan skema transformasi yang sepenuhnya didesain dari nol. Seluruh sumber daya Satelight dikerahkan untuk Macross Delta, termasuk menghadirkan artist Satelight dari Prancis seperti **Thomas Romain**, **Vincento Niemu** dan **Stanislas Brunet**. Macros Delta pertama kali tayang di malam tahun baru 2016 dalam bentuk episode 0.89. Kawamori menuturkan, kelanjutan episode ini bisa disaksikan kembali di musim semi 2016.

The Music

Macross Delta memperkenalkan Tactical Sound Unit Walküre, *major unit* beranggotakan lima orang *utahime*. Terdiri dari *seiyuu* pemenang audisi **Suzuki Minori** sebagai Freyja Wion, **Koshimizu Ami** sebagai **Mikumo Guynemer**, **Yasuno Kiyono** sebagai **Kaname Buccaneer**, **Nishida Nozomi** sebagai **Makina Nakajima**, serta **Toyama Nao** sebagai **Reina Prowler**. Nampaknya grup ini terinspirasi dari **Milky Dolls** di game **Macross Digital Mission VF-X**. *Soundtrack* utama ditangani tiga figur penting: **Saeko Suzuki**, **TOMISIRO**, dan **Kubota Mina**. Portfolio masing-masing menampilkan komposisi musik yang indah dan futuris, namun juga tetap terdengar pop. Dengan susunan tim ini, Macross Delta bisa diibaratkan sebagai **AKB0048** yang dieksekusi lebih matang. Uniknya, AKB0048 juga ditangani oleh Kawamori dan menampilkan beberapa elemen utama Macross.

SV-262 Draken III

Valkyrie jenis baru dengan desain sayap *deltawing* serta dua *drone* terpasang di sayap. Spek lengkap masih misterius.

Da Macross Bowl

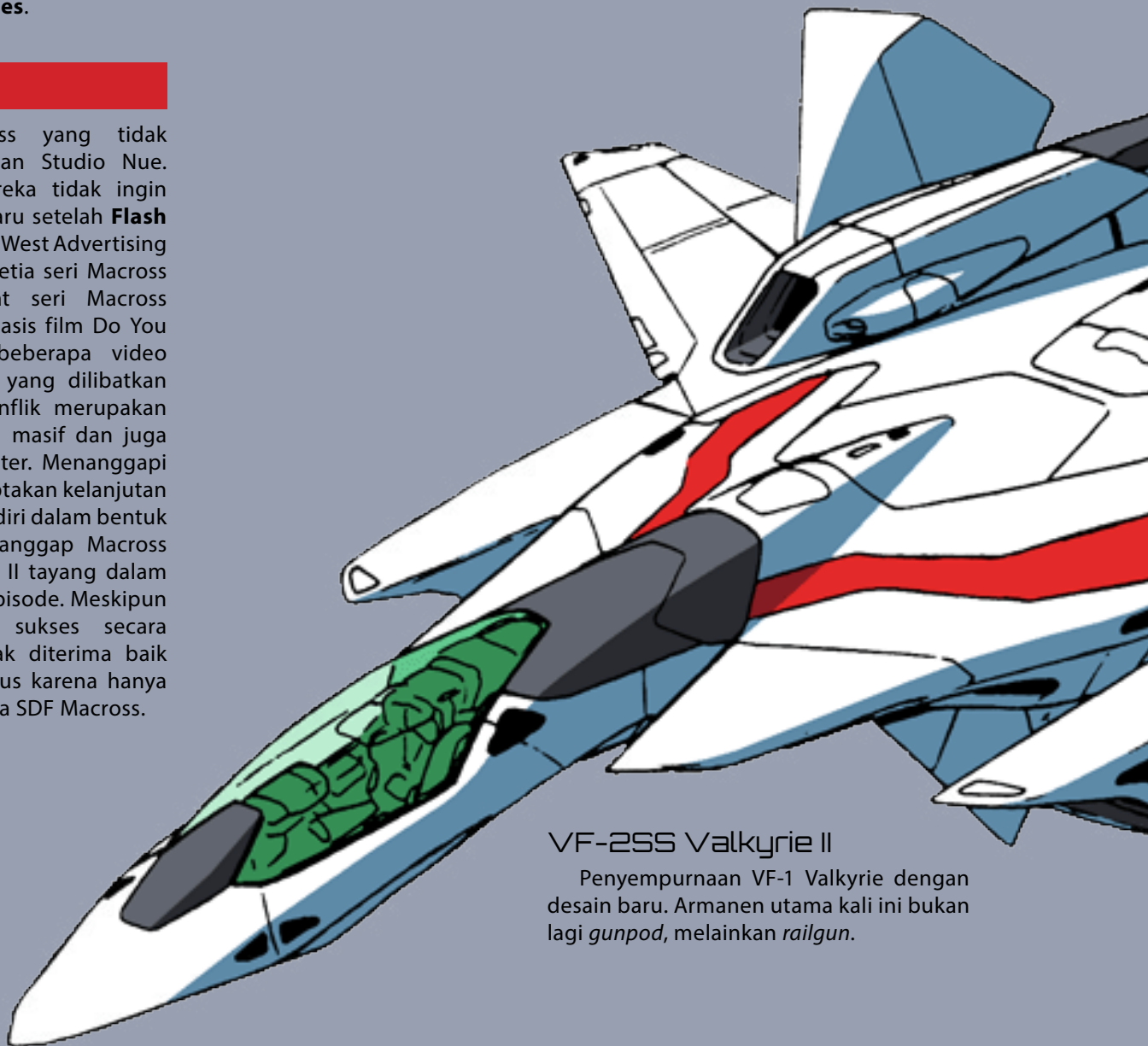
Delta berarti segitiga, dan pastinya cinta segitiga kembali lagi di Macross Delta. Namun karena saat ini baru ada "satu episode", sulit sekali untuk menentukan siapa-siapa saja yang terlibat dalam konflik cinta segitiga ini. Apakah akan terjadi pada Hayate-Freyja-Mirage, atau Hayate-Freyja-**Keith**? Atau malah kombinasi lain yang tak terpikirkan? Kawamori mengklaim elemen cinta segitiga dalam Macross Delta akan dimainkan dalam cara yang berbeda dari sebelumnya.

MACROSS II

1992 | AIC, ONIRO

Tahun 2092, kedamaian berlangsung panjang setelah perang melawan Zentradi. Kedua pihak kini hidup dengan damai di kapal induk Macross. Beberapa Zentradi liar kadang datang menyerang namun bisa dimentahkan lewat strategi **Minmay Attack** yang efektif saat perang terdahulu. Namun kini muncul masalah baru setelah ras alien **Mardook** datang bersama tentara manusia dan Zentradi. Mereka tak bisa dikalahkan dengan strategi Minmay Attack karena pasukan Mardook juga memiliki *utahime* sendiri, **Emulator**, yang digunakan untuk memperbudak para tentara. **Hibiki Kanzaki**, seorang reporter untuk **Scramble News Network**, menyelamatkan seorang Emulator bernama **Ishtar**. Hibiki kemudian mengajarkan sang *utahime* tentang kebudayaan di bumi, yang tentunya sangat ditentang oleh pemimpin Mardook, **Ingues**.

What Is It About

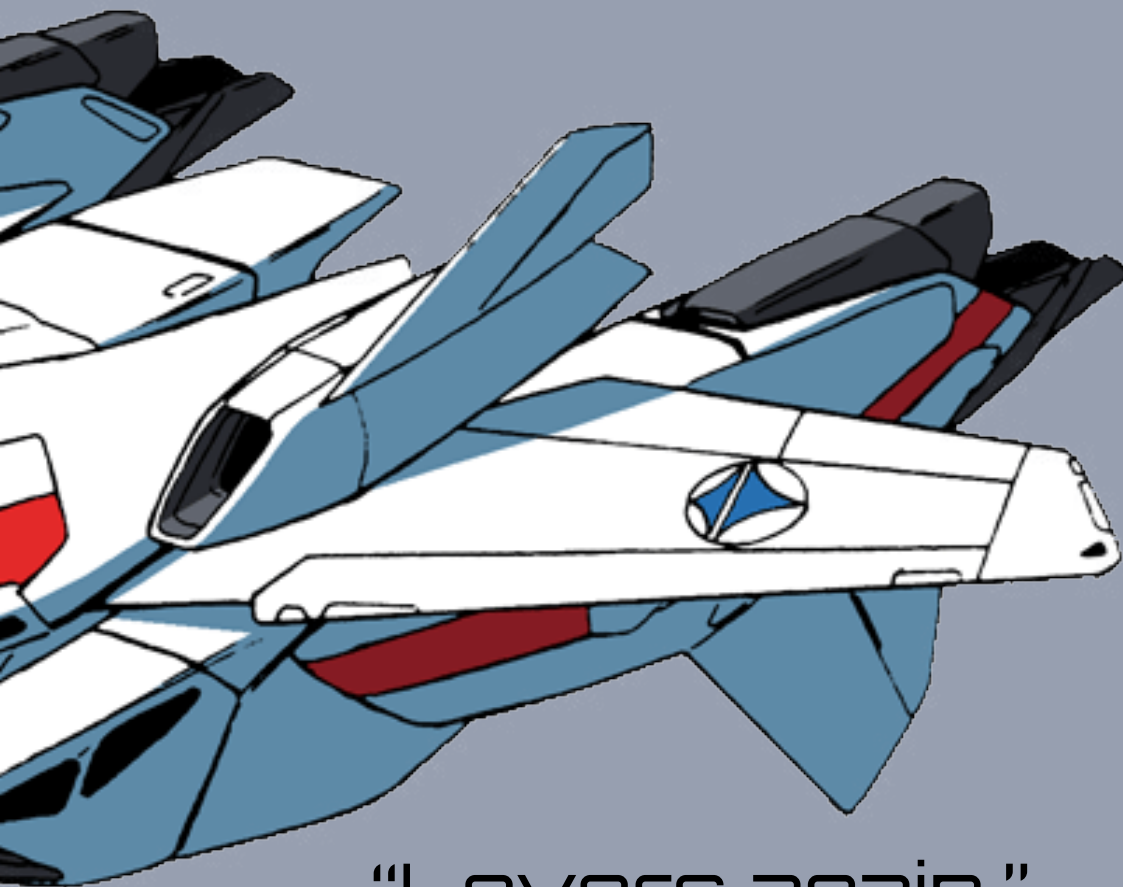
Inilah serial Macross yang tidak melibatkan Kawamori dan Studio Nue. Ini karena saat itu mereka tidak ingin membuat seri Macross baru setelah **Flash Back 2012**. Karena itu, Big West Advertising yang menjadi produser setia seri Macross hingga Delta, membuat seri Macross mereka sendiri dengan basis film Do You Remember Love dan beberapa video game Macross. Karakter yang dilibatkan semuanya baru, dan konflik merupakan gabungan antara perang masif dan juga intrapersonal antar karakter. Menanggapi hal ini, Studio Nue menciptakan kelanjutan Macross versi mereka sendiri dalam bentuk Macross Plus dan menganggap Macross II *non-canonical*. Macross II tayang dalam format OVA sebanyak 6 episode. Meskipun bisa dikatakan cukup sukses secara komersil, Macross II tidak diterima baik oleh para fans dan kritikus karena hanya mendaur ulang plot utama SDF Macross.

VF-2SS Valkyrie II

Penyempurnaan VF-1 Valkyrie dengan desain baru. Armanen utama kali ini bukan lagi *gunpod*, melainkan *railgun*.

The Music

Meskipun masih mengandalkan konsep *utahime*, staff Macross II berusaha mengurangi dominasinya karena SDF Macross merupakan cerminan dari menjamurnya penyanyi J-pop di tahun 1980-an. Meski begitu, lagu tetap menjadi salah satu elemen utama dalam Macross II. *Soundtrack* digubah oleh komposer gaek **Sagisu Shiro** yang kelak akan dikenal atas sumbangsihnya di **Neon Genesis Evangelion**. Sementara itu lagu *opening* dan *ending* ditangani oleh penyanyi J-pop **Kaneko Mika**. Nyanyian Ishtar dibawakan oleh **Kasahara Hiroko**, sementara **Wendy Ryder** oleh **Sato Yukiyo**.

Da Macross Bowl

Cinta segitiga tetap menjadi salah satu elemen penting di Macross II. Hibiki si reporter harus membagi perhatiannya antara Ishtar yang berasal dari pihak musuh, serta *ace pilot* **Silvie Gena**. Lewat Hibiki, Ishtar sadar bahwa konflik antara manusia-Zentradi dengan Mardook harus segera diakhiri dengan cara damai. Lalu perasaan Silvie kepada Hibiki terus berubah-ubah sejak pertemuan mereka yang tidak disengaja. Akhir dari cinta segitiga ini disajikan secara konklusif.

"Lovers again."

Mardook

Muncul di Macross II, penampilan ras alien ini tak jauh berbeda dengan Zentradi berukuran kecil. Dalam kebudayaan Mardook, mereka memiliki Emulator yang pandai bernyanyi. Nyanyian ini dapat memiliki efek psikologis yang bermacam-macam tergantung pada lagu yang dinyanyikan. Umumnya lagu yang dinyanyikan Emulator digunakan untuk memperbudak Zentradi dan juga menambah semangat juang para tentara Mardook. Lagu-lagu ini juga mampu memberikan instruksi serangan kepada mereka yang dicuci otaknya, termasuk melakukan serangan bunuh diri.

Seorang Emulator bernama Ishtar menyadari bahwa sifat *warmonger* Mardook adalah sebuah kesalahan. Ia mencoba menyebarkan perdamaian lewat lagu yang tentu dipandang oleh Ingues sebagai sebuah penistaan budaya Mardook. Mereka yang telah tersadarkan lalu balik menyerang Ingues.

OTHER MACROSS TITLES

Karena ada banyak sekali serial suplementer Macross, di sini hanya akan dibahas beberapa saja serial yang penting untuk diulas.

SDF MACROSS: DYRL

Versi film dari serial SDF Macross, memadatkan 36 episode ke film sepanjang 115 menit (atau 145 menit di rilisan Perfect Edition). Plot umum masih sama, namun terdapat beberapa perbedaan jika dibandingkan dengan serial utamanya. Film ini menyajikan salah satu momen yang paling *memorable* dalam seluruh seri Macross, dan bahkan dalam industri *anime*.

SDF MACROSS: FLASH BACK 2012

Koleksi video klip Lynn Minmay yang dikumpulkan dari *anime* SDF Macross dan film Do You Remember Love. Terdapat sekitar 10 klip lagu yang divisikan sebagai konser perpisahan Minmay sebelum berpartisipasi dalam misi kolonisasi **SDF-2 Megaroad-01**.

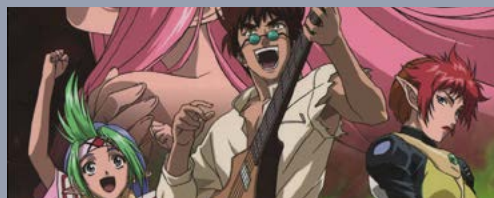
MACROSS PLUS: MOVIE EDITION

Pada mulanya, cerita Macross Plus ditulis dalam konsep film sebelum dipecah menjadi 4 OVA. Versi film Macross Plus menampilkan cerita *anime* tersebut dalam versi yang lebih otentik. Terdapat beberapa adegan baru dan penyesuaian lain.

MACROSS 7: ENCORE

Seri OVA berisi 3 episode yang diperkirakan terjadi di antara episode 39-42 dari anime Macross 7.

MACROSS 7 THE MOVIE

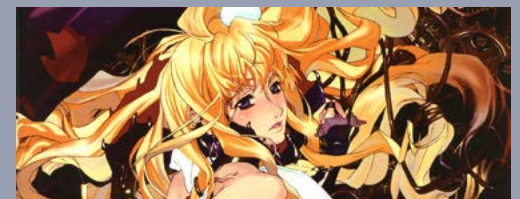
Tayang bersamaan dengan Macross Plus: Movie Edition, setting film ini berada di antara episode 38-40. Mengisahkan perkenalan Basara dengan adik Mylene bernama **Emilia**.

MACROSS DYNAMITE 7

Seri OVA sekuel sepanjang 4 episode. Satu tahun sejak akhir Macross 7, Basara meninggalkan Macross 7 untuk berkelana bersama gitarnya. Saat berada di planet Zola, ia harus berurusan dengan sindikat pemburu paus liar. Sementara itu di Macross 7, Mylene yang kini menjadi vokalis utama Fire Bomber memutuskan untuk melacak Sound Energy milik Basara.

MACROSS DIGITAL MISSION VF-X

Game Macross untuk Playstation, pertama kali menggunakan format 3D. Setting di tahun 2047, grup idol Milky Dolls diculik dan dibawa ke planet **Elysium** dengan *folding*. Inilah tugas kalian dalam game ini, untuk menyelamatkan anggota Milky Dolls.

MACROSS M3

Game Macross untuk Dreamcast dengan konsep ala Macross VF-X. Di game ini kamu bisa memainkan Max, Milia, ataupun **Moaramia Fallyna Jenius**.

MACROSS F MOVIE 1

Bagian pertama dari seri film Macross Frontier. Itsuwari no Utahime mengadaptasi episode 1-7 dengan beberapa perubahan.

MACROSS F MOVIE 2

Bagian terakhir dari seri film Macross Frontier. Sayonara no Tsubasa menjadi konklusi dari cinta segitiga Alto, Ranka dan Sheryl.

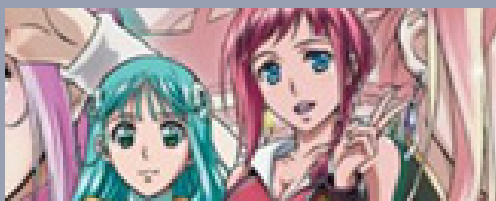
MACROSS 25th ANNIV. AIR SHOW

Merayakan ulang tahun Macross ke-25, dibuatlah sebuah animasi pendek yang mendemonstrasikan koleksi Valkyrie dalam format ala atraksi pesawat. Ada dua versi dari animasi ini.

MACROSS THE RIDE

Seri light novel yang bersetting satu tahun sebelum Macross Frontier. Macross The Ride menampilkan kompetisi balapan yang mempertemukan berbagai Valkyrie versi sipil yang sudah dimodifikasi.

MACROSS FB7

Bersetting di Macross Frontier, film crossover ini menampilkan Ranka, Sheryl, dan karakter lainnya menonton *anime* Macross 7. *Anime* ini datang dalam bentuk VHS, diantarkan oleh burung misterius. Film ini juga menuturkan cerita Macross 7 dalam versi yang lebih ringkas.

MACROSS 30

Merayakan 30 tahun Macross, game Macross 30 dirilis untuk PS3, dan menampilkan seluruh karakter dari seri Macross (kecuali Macross II tentunya). Lagu tema game ini ditangani oleh **kz**. Pilot **Leon Sakaki** dari SMS diserang oleh musuh tak dikenal dan harus mendarat di planet **Ouroboros**. Bersama ketua kantor SMS cabang Ouroboros, **Aisha Blanchette**, mereka menginvestigasi reruntuhan di planet itu. Saat menyelidiki area bawah tanah, mereka menemukan sosok gadis bernama **Mina Forte** yang tengah tertidur.

ROBOTECH

The Macross Saga

Kamu mungkin pernah mendengar nama Robotech yang sering kali disambung-sambungkan dengan Macross. Diskusi Robotech bersama fans Macross bisa dipastikan selalu menyajikan pembicaraan "hangat". Sebenarnya apa itu Robotech?

Robotech adalah serial kartun Amerika produksi **Harmony Gold** yang merupakan gabungan dari tiga judul *anime* berbeda: SDF Macross, **Super Dimension Cavalry Southern Cross**, dan **Genesis Climber Mospeada**. Kenapa Harmony Gold memutuskan untuk menggabungkan tiga judul *anime* yang tidak ada sangkut pautnya ini? Alasannya adalah karena Harmony Gold awalnya berencana untuk menayangkan Macross dalam program *weekday*. Namun persyaratan sindikasi TV Amerika di tahun 1985 mengharuskan Macross memiliki minimal 65 episode untuk tayang selama *weekday*, sementara Macross yang tayang mingguan hanya memiliki sekitar 36 episode. Maka ditariklah dua judul *anime* lain dan ceritanya dibuat ulang sehingga ketiga *anime* tersebut bisa saling terhubung. Inilah yang nanti akan dikenal sebagai Robotech.

Masing-masing *anime* dalam Robotech mewakili tiga arc besar yang melibatkan perang antara manusia dan alien. Namun di kesempatan ini kita akan fokus pada bagian pertama Robotech yang diberi judul **The Macross Saga**. The Macross Saga memiliki cerita yang tak jauh berbeda dengan SDF Macross. Sebuah kapal alien raksasa jatuh ke bumi dan manusia menggunakan teknologi tersebut untuk menciptakan *mecha* mutakhir. Ras alien Zentradi datang ke bumi untuk mengambil kembali kapal tersebut. Selama cerita berjalan, manusia menemukan sumber energi bernama Protoculture dan juga kelompok **Robotech Masters**.

Respons dari publik terhadap Robotech cukup beragam. Kritikus mencerca banyak bagian Robotech yang diubah seenaknya, sementara fans membela perubahan tersebut dan mengklaim Robotech turut andil dalam menyebarkan *anime* di Amerika. Para produser Robotech mengaku publik Jepang cukup menyukai Robotech. Namun dalam wawancara lain yang terpisah, Kawamori terkejut dengan berbagai perubahan dalam Robotech serta menyampaikan rasa kekhawatirannya. *Nevertheless*, pada tahun 2009 **IGN** memasukkan Robotech ke dalam daftar 100 seri animasi terbaik versi mereka.

Hingga saat ini Robotech masih terus hidup meskipun tidak sepopuler di masa lalu. Dan karena ini juga seri Macross lain sulit untuk masuk ke Amerika. Harmony Gold terkenal senang menuntut pihak-pihak yang memunculkan *mecha* berdesain mirip dengan mecha yang muncul dalam seri Macross. Korbannya adalah **Battletech** dan **Mechwarrior**. Ini juga merupakan salah satu alasan mengapa Macross 7, Frontier, Delta dan seri **Super Robot Wars** sulit untuk masuk ke pasar Amerika. Harmony Gold mendapatkan izin distribusi dari **Tatsunoko**, namun itu tidak termasuk dengan hak cipta. Plus, pengadilan Jepang telah memutuskan bahwa hak cipta Macross dipegang oleh Studio Nue, namun hingga saat ini masih belum ada upaya dari mereka untuk menarik kembali lisensi Robotech di Amerika.

ICHINOSE FUTABA
VA: Takahashi Rie

Seiyuu pemula yang belum lama memulai karirnya. Futaba sering kali merasa tak nyaman dengan status pekerjaannya setelah selesai menjalani latihan. Ia merasa takut didepak dari agensi jika karirnya tak berkembang. Meskipun sudah melakukan persiapan matang, Futaba tak jarang melakukan kesalahan. Walau begitu, Futaba tetap menjalani pekerjaannya sebagai *seiyuu* serta kerja sambilan di Lawson.

KOHANA RIN
VA: Kono Marika

Seorang *seiyuu* pemula yang namanya tengah naik daun. Sejak kecil mengikuti grup teater **Sakuranbo** sehingga sudah memiliki dasar olah suara. Namanya juga populer karena berusia sangat muda dan masih bersekolah di SMP. Walaupun bisa dikatakan Rin lebih sukses dari Futaba dan Ichigo, ia tetap menghormati kedua seniornya. Sifat lembutnya mengimbangi Futaba yang pesimistis dan Ichigo yang meledak-ledak.

Menyelami kejadian di balik layar produksi anime selalu memberikan kesan yang mendalam. Lewat Shirobako yang sukses misalnya, kita bisa merasakan drama yang dialami para staf produksi mulai dari perencanaan hingga detik-detik sebelum anime tersebut tayang di TV. Seiyuu, alias pengisi suara, juga merupakan salah satu pelaku yang penting dalam produksi anime. Tanpa mereka, anime bakal menjadi seperti film bisu.

S*eiyuu* **Asano Masumi** mencoba untuk berbagi pengalamannya sebagai seorang *seiyuu* yang telah terlibat dalam ratusan judul *anime* dan *video game*. Bersama **Hata Kenjiro**, *mangaka* **Hayate no Gotoku** yang mana ia terlibat pula sebagai *seiyuu* di *anime*nya, menciptakan **Sore ga Seiyuu**. *Manga* ini merupakan sebuah *doujinshi original* yang menceritakan suka-duka Asano sebagai *seiyuu*, lewat sudut pandang tiga karakter *seiyuu* pemula: **Ichinose Futaba**, **Moesaki Ichigo** dan **Kohana Rin**. Ketiganya bertemu dalam sesi rekaman *anime* **Buddha Fighter Bodhisattvon**, masing-masing memerankan karakter kecil. **Kaibara**, produser anime tersebut, menemukan potensi dari ketiganya. Futaba, Ichigo, dan Rin pun didapuk untuk mengisi acara radio Bosatsuon. Pada akhirnya, ketiga *seiyuu* muda ini pun diorbitkan menjadi *idol seiyuu* dalam grup **Earphones**.

Entah karena *doujin* tersebut populer karena dikerjakan oleh dua figur terkenal, atau demi mengekor kesuksesan **Shirobako**, **GONZO** mengadaptasikan *doujin* ini menjadi *anime*. Saat ini GONZO tak lebih dari sebuah nama yang dulu merupakan salah satu studio kawakan. Kini dengan staf yang tersisa, apakah mereka mampu menyajikan Sore ga Seiyuu dengan baik?

Kita bicara soal cerita utamanya dulu. Cerita yang disajikan cukup ringan dengan selipan komedi di sini dan di sana. Beberapa episode juga fokus pada elemen drama yang mengisahkan *struggle* para karakternya. Futaba menjalani persaingan dengan *seiyuu* lain di agensinya untuk terus dikontrak, Ichigo menjaga sikap profesional dalam kondisi sulit, serta Rin menyeimbangkan karir, sekolah dan pergaulan. Layaknya Shirobako, kamu bakal diajak untuk melihat pekerjaan para *seiyuu* dan apa saja yang mereka lakukan di luar produksi *anime*. Beberapa diantaranya adalah menjadi penyiar radio, membuat narasi, merekam lagu tema, membuat video klip, sulih suara film barat,

Sore ga Seiyuu!

Text & Layout: mca_trane

dan lain-lain.

Jika dalam Shirobako ada *cameo* figur berpengaruh dalam dunia *anime* (walaupun namanya sedikit berbeda), dalam Sore ga Seiyuu juga terdapat *cameo* dari para *seiyuu* top. Plus, mereka juga berperan sebagai diri mereka sendiri. Para *cameo* ini mewakili berbagai disiplin dalam dunia olah suara seperti *dubber* film barat, penyanyi *anisong*, *seiyuu* angkatan tua, pembawa acara, dan lain-lain. *Idol unit* **Aice5** yang bubar di tahun 2007 lalu bahkan kembali bereuni untuk tampil di *anime* ini.

Artwork terlihat cerah dengan dominasi warna-warna pastel, dan desain karakter cukup konsisten. Animasi juga standar walaupun ada adegan koreografi dansa yang cukup memukau. Secara keseluruhan, kualitasnya *on par*.

Daripada menyebut Sore ga Seiyuu sebagai Shirobako 2, Sore ga Seiyuu lebih mirip sebuah *bible*, kitab penting dan ringkas bagi mereka yang ingin menjadi pengisi suara. Sore ga Seiyuu menggambarkan suasana kerja di dunia sulih suara, langsung dari praktisinya sendiri. Di dalamnya juga terdapat cerita yang mudah-mudahan bisa menginspirasi kamu yang berniat berkarir dalam bidang olah suara.

MOESAKI ICHIGO

VA: Nagaku Yuki

Seiyuu dengan jam terbang lebih lama dari Futaba. Walaupun masih tehitung baru, Ichigo sudah berlagak layaknya seorang *seiyuu* superstar. Ia aktif di Twitter, bahkan menciptakan persona baru (Ichigo bukan nama aslinya, berasal dari planet stroberi). Meskipun lagaknya suka kelewatan, Ichigo adalah seorang *seiyuu* yang menjunjung profesionalitas kerja. Dalam kondisi apapun, Ichigo selalu memberikan penampilan yang total.

THE JOURNEY KEEPS GOING ON

EARPHONES

Idol unit Earphones yang dibentuk di *anime* Sore ga Seiyuu ini rupanya tak hanya eksis di *anime*nya saja. Earphones bakal terus merilis lagu selepas *anime*nya tayang. Bahkan mereka baru saja merilis album bertajuk Miracle Mystery Tour berisi 12 lagu. Untuk info lebih lanjut, kunjungi **earphones-official.com**

PG-13 TV ANIME

SORE GA SEIYUU!

Production GONZO
Genre Slice of Life, Comedy
HP soregaseiyu.com

STAFFS

Original Creator Hajimemashite (Asano Masumi, Hata Kenjiro)
Director Hiroshi Ikehata
Series Composition Yokote Michiko
Original Chara. Design Hata Kenjiro
Chara. Design Sasaki Masakatsu
Animation Director Sasaki Masakatsu
Art Director Ono Tomohiro
DoP Hayashi Kojiro
Color Design Utagawa Ritsuko
Editing Hirose Kiyoshi
Sound Director Motoyama Satoshi
Music Hashimoto Yukari
Theme Song Earphones

CASTS

Ichinose Futaba Takahashi Rie
Moesaki Ichigo Nagaku Yuki
Kohana Rin Kono Marika
Konno Aoi Furuki Nozomi
Shiodome Hikari Nabatame Hitomi
Atsumari Koshimizu Ami
Kaibara Miyake Kenta
Sayo Sakura Ayane

Guest Star Asano Masumi, Ginga Banjo, Hidaka Noriko, Horie Yui, Kamiya Hiroshi, Kanda Akemi, Kimura Madoka, Koyama Rikiya, Kugimiya Rie, Machi Yuji, Nozawa Masako, Shiraishi Ryoko, Takahashi Chiaki, Tamura Yukari, etc

KONNO AOI
VA: Furuki Nozomi

Manajer baru dari agensi **Aozora Production** yang ditugaskan mengurus Futaba. Layaknya Futaba, pengalaman Aoi sebagai pemula membuatnya merasa *insecure*. Meski begitu, Aoi tetap mengedepankan profesionalitas dalam tugasnya. Setelah Earphones terbentuk, ia pun ditunjuk untuk me-*manage idol unit* tersebut.

KAIBARA
VA: Miyake Kenta

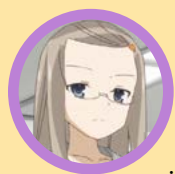
Produser nyentrik dari *anime* Bosatsuon. Ia menyadari potensi dari Futaba, Ichigo dan Rin, sehingga memutuskan untuk memasangkan mereka bertiga dalam acara radio Bosatsuon dan juga *idol unit* Earphones. Bahkan setelah *anime*nya selesai, Kaibara tetap mempertahankan program radio ketiganya.

SAYO
VA: Sakura Ayane

Teman dekat Rin dari grup teater Sakuranbo. Sayo mendukung penuh karir Rin sebagai *seiyuu* dan penyanyi, bahkan sampai ke titik obsesi berat a l a *wota*. Walaupun kesibukan Rin membuatnya tak bisa berkumpul sesering dulu, cinta Sayo pada Rin tidak berubah sedikitpun.

SHIODOME HIKARI
VA: Nabatame Hitomi

Seiyuu senior dari Aozora Production. Ia sering kali memberi petuah dan saran kepada Futaba terkait pekerjaannya. Hikari tak segan mengatakan hal-hal keras demi kebaikan Futaba sendiri.

ATSUMARI
VA: Koshimizu Ami

Manajer senior di Aozora Production. Sebagai manajer senior, ia mengawasi performa karir dari para *seiyuu* dan juga manajer lain. Atsumari selalu berusaha untuk suportif dengan para karyawan, namun tidak mau kompromi soal hasil pekerjaan.

STEALTH CAMEO?

Tahukah kamu? Atsumari adalah karakter dari Hayate no Gotoku yang merupakan manajer Ruka. Karena sama-sama karya Hata Kenjiro, hal ini bisa terjadi. *Cameo* atau satu *universe*? Hmmm...

ANISONG COVERS

Dalam beberapa episode, selain membawakan lagu *ending* Anata no Omimi ni Plug In, Earphones juga menyanyikan *cover* lagu *anime*! Beberapa *anime* yang di*cover* kebanyakan judul-judul lama yang populer. Beberapa lagu yang di*cover* adalah Zankoku na Tenshi no Thesis (Neon Genesis Evangelion), Hito Toshite Jiku ga Bureteiru (Sayonara Zetsubo-sensei), Endless Story (C3), Moon Pride (Sailor Moon Crystal), Love Destiny (Sister Princess), Eternal Blaze (Maho Shojo Lyrical Nanoha A's), You Get To Burning (Martian Successor Nadesico), Get Along (Slayers), Rondo - Revolution (Revolutionary Girl Utena), dan Happy Material (Negima).

NOZAWA MASAKO

Seiyuu veteran yang memerankan **Son Goku** dan anak-anaknya di **Dragon Ball** hingga hari ini. Menjadi salah satu pemeran utama di *anime* Bosatsuon.

KAMIYA HIROSHI

Seiyuu populer yang telah memerankan berbagai karakter ikonik dalam *anime*. Satu agensi dengan Futaba, dan mengaku suka sekali dengan kucing.

TAMURA YUKARI

Seiyuu dan penyanyi anisong yang konon usianya *"forever seventeen"*. Menjadi bintang tamu di acara radio yang dibawakan Hikari.

GINGA BANJO

Seiyuu veteran yang banyak kedapatan peran penjahat ikonik. Futaba bertemu dengannya dalam pesta perpisahan bersama kru *anime* Bosatsuon.

HORIE YUI

Seiyuu populer dan penyanyi *anisong*, merupakan anggota Aice5. Penampilan panggungnya ciamik, tapi di luar pekerjaan orangnya tidak telaten.

KUGIMIYA RIE

Seiyuu yang terkenal akan peran-peran *tsundere*nya. Sebelum Bosatsuon, Futaba pernah bekerja dengannya dalam sebuah adaptasi drama CD.

KOYAMA RIKIYA

Seiyuu yang didapuk sebagai suara Jepang dari **George Clooney** dan **Kiefer Sutherland**. Bersama Futaba pernah bekerja dalam sesi dubbing film horor barat.

MACHI YUJI

Narator untuk beberapa acara TV populer di Jepang, termasuk *seiyuu anime* dan *tokusatsu*. Futaba bekerja bersamanya untuk menarasikan sebuah acara televisi.

HIDAKA NORIKO

Seiyuu veteran yang awal mulanya berkarir sebagai seorang *idol*. Ia bertemu dengan Aoi dan memberikan saran terkait pekerjaannya sebagai seorang manajer.

SHIRAISHI RYOKO

Seiyuu yang dikenal karena karakter suaranya yang punya variasi berbeda. Kepada Futaba, ia membagikan pengalaman saat pita suaranya harus dioperasi.

MASUMI ASANO

Seiyuu dan juga penulis cerita Sore ga Seiyuu. Anggota Aice5. Selain memerankan dirinya sendiri, Asano juga muncul dalam berbagai peran figuran.

TAKAHASHI CHIAKI

Seiyuu dan model *gravure* anggota Aice5. Dipilih menjadi suara **Miura Azusa** dari seri **iDOLM@STER**.

KANDA AKEMI

Seiyuu anggota Aice5. Peran-peran terkenalnya adalah **Asuna** (**Negima**), **Ryo** (**Clannad**), **Nanako** (**Persona 4**), **Kozue** (**Ika Musume**), dan **Kojima Haruna** (**AKB0048**).

KIMURA MADOKA

Seiyuu anggota Aice5. Ia sangat dikenal lewat peran **Yuuna** di *anime* Negima.

OTHERS

Seiyuu lain yang memerankan diri sendiri adalah: **Haga Yuri, Honma Kie, Kawada Rina, Kobayashi Mai, Machico, Nakashima Aya, Nara Yuji, Narishima Hiroshi, Naya Takeru, Sudo Rina, Taguchi Miku, Tomiki Mai**, dan **Yamada Ayane**.

"Sore ga Seiyuu lebih mirip sebuah bible, kitab penting dan ringkas bagi mereka yang ingin menjadi pengisi suara."

Locodol

Futsuu no Joshikousei ga Locodol Yattemita

Suatu hari kamu iseng menyalakan TV dan menonton acara musik di saluran lokal. Di sana kamu menonton penyanyi yang melantunkan tembang dalam bahasa daerah. Kamu tahu dia tidak sepopuler penyanyi cetar membahana yang selalu tampil di TV nasional itu, tapi kamu merasa ia sangat dikenal di daerah asalnya. Meskipun analogi ini agak ngawur, kira-kira inilah premis utama dari Futsuu no Joshikosei ga Locodol Yattemita. Yaitu idola dengan kearifan lokal. (mca_trane)

Alkisah di sebuah kota kecil yang tenang bernama Nagarekawa. Di sana tinggal seorang anak SMA ceroboh bernama Usami Nanako. Suatu hari Nanako ingin membeli baju renang baru, namun dia tak memiliki uang. Paman Nanako yang bekerja di balai kota, Ota Mitsugu, menawarkan pekerjaan sampingan kepadanya. Nanako pun setuju, dan diberikan uang untuk membeli baju renang. Tapi ternyata, Ota juga memperalat Nanako agar ia berpartisipasi pada program Locodol (idola lokal) untuk kota Nagarekawa!

Nanako lalu diminta untuk tampil dalam pembukaan kolam renang baru. Nanako tidak sendirian karena ia ditemani bersama Kohinata Yukari, seorang kakak kelas yang kelihatannya perfeksionis namun ternyata suka melamun. Meskipun memiliki persiapan minim, rupanya Nanako dan Yukari diterima dengan baik oleh masyarakat. Menanggapi itu, Ota semakin menggencarkan promosi Locodol ini. Mulai dengan menambahkan maskot Uogokoro-kun yang diperankan Mikoze Yui dan Nazukari Mirai, serta mempekerjakan Nishifukai Saori sebagai manajer. Nanako dan Yukari diorbitkan sebagai Nagarekawa Girls, tampil di berbagai kesempatan. Nagarekawa Girls hadir dalam siaran TV (lokal) dan juga menggelar konser (di atap mall). Bisakah Nanako, Yukari, dan kawan-kawan mengenalkan nama Nagarekawa ke seluruh Jepang?

Merupakan adaptasi dari manga Kosugi Kotaro, Futsuu no Joshikosei ga Locodol Yattemita adalah kisah tentang grup idola yang didanai oleh uang pajak. Ya, karena Locodol merupakan idola yang dibayar

pemerintah daerah untuk mempromosikan pariwisata daerah tersebut. Sebuah konsep yang unik dan kini mulai ramai digalakkan. Kamu bisa membaca artikel Sen-Goku-Shi di edisi-edisi lalu untuk mengetahui bagaimana konsep Locodol ini bekerja di dunia nyata.

Banyak anime tentang idola yang menyelipkan nuansa *slice of life*, namun Locodol nampaknya adalah salah satu anime yang benar-benar mengedepankan konsep tersebut. Bahkan kamu bisa anggap Locodol sebagai *iyashi-kei* dari anime idola. Setiap episodenya berjalan tenang dan damai. Bahkan saat konflik pun muncul, tidak terasa maksa atau *edgy*.

Animasi, walaupun tidak terlalu *mind-blowing*, namun konsisten dari awal hingga akhir. Desain karakternya sangat moe, dan kadang sugestif meskipun tak terlalu berbahaya. Dari sini kamu bisa melihat bahwa Locodol merupakan satu judul anime idola "serius" yang aman disaksikan anak-anak. Yah, karena selama animenya berjalan, Nanako, Yukari dan Uogokoro-kun bakal banyak bermain bersama anak kecil.

Locodol bisa saja bertahan secara mandiri, namun bagaimana jika dibandingkan dengan judul anime idola lainnya? Yah, Locodol memang kalah dari segi popularitas, ceritanya juga tidak begitu dramatis dan menggugah, serta musiknya tidak semenarik anime idola lainnya. Tapi cobalah untuk menonton Locodol. Because *it's really calming that you'd call Nagarekawa your hometown*.

PG-13 TV ANIME

FUTSUU NO JOSHIKOUSEI GA LOCODOL YATTEMITA

Production : Feel
Genre : Music, Slice of Life, Comedy
HP : tbs.co.jp/anime/locodol

STAFF

Original Creator : Kosugi Kotaro
Director : Nawa Munenori
Series Composition : Ayana Yuniko
Original Chara. Design : Kosugi Kotaro
Chara. Design : Shimizu Yumi
Art Director : Honda Takashi
DoP : Koike Rieko
Color Design : Tagawa Sari
Editing : Hiraki Daisuke
Sound Director : Yoshida Tomohiro
Music : Hasegawa Tomoki
Theme Song : Nagarekawa Girls

CAST

Usami Nanako : Ito Miku
Kohinata Yukari : Misawa Sachika
Mikoze Yui : Yoshioka Maya
Nazukari Mirai : Minase Inori
Ota Mitsugu : Murozono Takehiro
Nishifukai Saori : Shimoda Asami
Noda Shoko : Izawa Shiori
Mizumoto Misato : Tsuda Minami
Kashiwaba Satsuki : Izawa Mikako
Anan Aoi : Imai Asami
Mima Miyako : Nitta Emi
Tsurugi Tsubasa : Kurosawa Tomoyo

Anak-anak yang besar di era 2000-an pasti tahu anime ini. Ya, inilah Gintama sebelum Gintama itu populer. Trouble Chocolate menjadi penghias sore anak-anak dengan cerita yang... hei, memangnya anime ini punya cerita?

Suatu pagi, murid akademi Micro Grand yang hobi makan, Cacao, bangun dan mendapati dua hal: ia tak ingat kejadian kemarin dan ada seorang gadis berambut hijau tidur di sampingnya.

Setelah kerepotan menenangkan si gadis bernama Hinano dan menyelidiki kejadian kemarin di sekolahnya, ia pun mendapatkan cerita sesungguhnya. Saat itu Cacao sedang belajar ilmu sihir bersama pak guru Ghana. Karena bosan, Cacao makan cokelat yang ada di ruang riset sihir. Yang tidak ia tahu, cokelat itu adalah cokelat sihir yang sudah kedaluarsa selama 200 tahun. Akibatnya Cacao mabuk cokelat dan mengacaukan ritual pemanggilan peri oleh pak guru Ghana. Peri pohon yang tak terpanggil secara sempurna lalu merasuki boneka marionette yang ada didekatnya. Jadilah ia Hinano yang seperti sekarang.

Rupanya ulah Cacao telah membuat kekacauan di seluruh kota Cranky Sakai. Muncul monster-monster Miscard yang berbuat kekacauan. Dua pesilat asal Tiongkok, Matcha dan Azuki memiliki rencana tersembunyi terkait para monster Miscard. Perusahaan Big Deal mengirimkan pewarisnya, Truffle, untuk membasmi semua penyihir di Micro Grand. Muncul angin topan yang melahap semua makanan di sekolah. Tak ketinggalan pula grup pelindung sekolah SMAT yang ditunggangi pasangan kekasih Murakata dan Deborah, serta organisasi kejahatan J.Joker yang tengah merencanakan plot untuk menguasai dunia. Hanya gara-gara makan cokelat basi, kehidupan Cacao berubah 180 derajat!

Trouble Chocolate merupakan anime produksi AIC di tahun 1999, namun baru tayang di Indonesia di sekitar tahun 2004 di channel TV7. Ini adalah anime original sepanjang 20 episode dengan genre komedi parodi! Ya, episode-episodenya tidak saling berhubungan... kecuali di beberapa episode awal dan akhir. Ada banyak sekali running gag dan parodi, serta arah ceritanya yang tidak jelas. Misalnya saat Murakata dan Deborah bermesraan, atau serangan kombinasi Matcha dan Azuki. Kualitas animasi dan artwork tidak bisa dikatakan cukup bagus untuk ukuran anime tahun 1999-2000. Ending anime terasa terlalu dimampatkan dalam dua episode, dan meskipun memiliki open ending ternyata tidak ada tanda-tanda dibuat season kedua.

Tayangnya Trouble Chocolate di Indonesia membawa banyak sekali kenangan bagi yang berkesempatan menontonnya saat kecil. Dulu karena masih kecil, mungkin kita suka-suka saja menontonnya. Apalagi karena ada banyak momen koplak, kita pun ikut tertawa terbahak-bahak. Coba kalau baru pertama kali nonton saat sudah dewasa, mungkin baru dua episode saja sudah langsung mual karena arah ceritanya tidak jelas. Tapi untuk sekedar nostalgia, Trouble Chocolate sah-sah saja untuk ditonton. Sepertinya ada VCD original yang sempat dijual. Jika kamu punya, berbahagialah karena kamu bisa menikmati Trouble Chocolate versi dub Indonesia yang bagus sekali. Oh terutama lagu openingnya yang dinyanyikan ulang dalam bahasa Indonesia. C.H.O.C.O, rasakan cinta~(**mca_trane**)

CACAO | VA: YANAGI TOMOKI
Murid akademi Micro Grand yang hobi makan. Tapi entah kenapa setiap makan cokelat menjadi mabuk. Saat mabuk juga bisa mengeluarkan sihir dahsyat. Biasanya hanya peduli soal makanan, tapi kalau soal Hinano ia bakal berjuang mati-matian.

HINANO | VA: TANGE SAKURA
Nama aslinya adalah Hinano Ish-Finelle Melhei ne-Wienan. Sesosok peri pohon yang merasuki boneka marionette. Baik hati, dan kadang clueless. Hinano bisa mengeluarkan bola energi jika merasa dalam bahaya. Senang berkata "jubun desu" (yah lumayan) dan "watcha~".

DEBORAH | VA: HIKAMI KYOKO
Gadis populer dan anggota SMAT. Deborah merupakan rival dari Hinano. Sifatnya angkuh dan tidak mau kalah dari siapapun. Meskipun begitu, Deborah lebih peduli pada Murakata yang kakak kelas dan juga kekasihnya.

MURAKATA | VA: KOGAMI HIROMICHI
Kakak kelas Deborah dan juga kekasihnya. Merupakan ketua SMAT yang sok dramatis, bahkan dalam situasi setenang apapun. Punya identitas rahasia sebagai pahlawan bertopeng M8, tapi ini lebih seperti rahasia umum sekolah.

TRUFFLE | VA: KASE YASUYUKI
Pewaris perusahaan Big Deal milik kakeknya Mozzarela. Ia memandang rendah orang-orang miskin serta senang menyelesaikan masalah dengan bantuan uang dan tentara pribadinya. Dikirim untuk memusnahkan pengguna sihir, namun malah jatuh cinta pada Hinano.

ALMOND | VA: OTANI IKUE
Anak kecil yang berasal dari suku elf, yang mana mereka muncul setelah insiden yang disebabkan Cacao. Nafsu makan Almond menyaingi, bahkan bisa melampaui Cacao sendiri. Tidak punya common sense karena di kepalanya hanya mengurusi soal makanan.

IWASHI | VA: HONDA TAKAKO
Teman dekat Cacao dan juga anggota SMAT. Iwashi pandai memainkan alat-alat elektronik. Hobinya adalah berkirim email.

GHANA | VA: TSUBOI TOMOHIRO
Guru sihir di akademi Micro Grand. Takut kelasnya akan ditutup, Ghana berusaha keras untuk menarik murid baru ke kelasnya. Sayangnya ia harus puas dengan Cacao, Hinano dan Almond yang tidak tertarik dengan pelajarannya.

BIG BANG | VA: UGAKI HIDENARI
Frankenstein yang menjadi guru PKK. Dulu merupakan tentara yang terlibat dalam perang melawan penyihir. Setelah perang selesai, sifat beringasnya berubah menjadi kemayu. Ia sangat mencintai Papaya.

PAPAYA | VA: NAKAHARA SHIGERU
Guru tata bahasa yang merupakan seorang vampir. Setiap kali mengajar harus mengenakan payung dan korden kelas ditutup. Jika tidak sedang mengajar lebih senang tidur di dalam peti. Minuman favoritnya adalah jus tomat.

MATCHA | VA: SASAMOTO YUKO
AZUKI | VA: AMIKAKE YUMI
Berasal dari dataran Cina, Matcha dan Azuki belajar silat pada master yang misterius. Ambisi utama mereka adalah untuk menjadi idol. Mereka punya serangan gencatan berupa himpitan dada dan sketsa komedi yang tidak lucu.

KOMUGI | VA: WATANABE YUMIKO
Reporter utama koran sekolah dan anggota SMAT. Komugi sering terlihat mencatat kejadian-kejadian bombastis lewat notes oranye miliknya. Jika ada acara besar di sekolah, Komugi selalu menjadi pembawa acara.

MINT | VA: HORIE YUI
Anggota kelompok kejahatan rahasia J.Joker yang berambisi menguasai dunia. Untuk memuluskan rencananya, ia dibantu oleh monster laba-laba berhati mulia. Belakangan diketahui kalau markas mereka membelakangi rumah Cacao.

G | TV ANIME

TROUBLE CHOCOLATE

Production : AIC
Genre : Comedy
HP : -

STAFF

Original Creator : Harada Tsunefumi
Director : Tominaga Tsuneo
Series Composition : Sonoda Hideki
Original Chara. Design : Kakei Morito
Chara. Design : Kusakabe Chizuko
Animation Director : Takaoka Junichi
Art Director : Waki Takeshi
Color Design : Iwasawa Reiko
Digital Retouch : Tanaka Yuko
Sound Director : Hiromi Kikuta
Music : Moka
Theme Song : Tange Sakura, Hikami Kyoko, Yoshizawa Rie

CAST

Cacao : Yanagi Tomoki
Hinano : Tange Sakura
Deborah : Hikami Kyoko
Murakata : Kogami Hiromichi
Truffle : Kase Yasuyuki
Almond : Otani Ikue
Ghana : Tsuboi Tomohiro
Big Bang : Ugaki Hidenari
Papaya : Nakahara Shigeru
Matcha : Sasamoto Yuko
Azuki : Amikake Yumi
Komugi : Watanabe Yumiko
Iwashi : Honda Takako
Mint : Horie Yui

Tantei Opera

HERCULE BARTON
SASAKI MIKOI

Anggota Milky Holmes yang pemalu dan hobi membaca buku. Kadang, pikirannya suka ngeres. Toys miliknya adalah Triacend, mampu menaikkan status ATK, DEF, dan TEC dirinya. Bisa juga dipakai untuk menghancurkan benda apapun.

KOBAYASHI OPERA
MORISHIMA SHUUTA

Detektif berbakat yang telah membimbing Milky Holmes menjadi tim detektif terkenal. Kini ia tinggal London. Muncul pertama kali di versi game namun ia muncul sekilas di anime Milky Holmes, dan menjadi main chara di OVA Milky Holmes.

YUZURIZAKI NERO
TOKUI SORA

Anggota Milky Holmes yang terlihat sering makan cemilan, bahkan saat penyelidikan. Sifatnya yang easy-going mampu mencairkan suasana. Toys miliknya adalah Direct Hack, mampu mengontrol alat elektronik apapun, tapi hanya terbatas pada peralatan yang terhubung dengan kabel.

TV | COMEDY MYSTERY | J.C. STAFF | ARTIKEL : SCOPEDOG0097

Great Detective Era. Di zaman inilah pencuri dan detektif bertarung. Ada sebuah ilmu khusus yang sering digunakan oleh mereka dalam bertarung, namanya adalah **Toys**. Toys adalah keahlian khusus yang hanya dimiliki oleh detektif dan pencuri. Mereka yang tidak memiliki Toys berakhir menjadi warga biasa dan polisi.

Milky Holmes, sebuah tim detektif terkenal di kota **Yokohama** tengah mengejar **Phantom Thief Empire** yang sudah mencuri permata langka, **Tears of Yokohama**. Milky Holmes berhasil memberhentikan mereka dan terlibat pertarungan. Pertarungan berlangsung sengit namun Phantom Thief Empire berhasil melarikan diri. Milky Holmes yang masih berusaha menangkap mereka tersambar petir. **Arsene** yang saat itu ingin menggunakan Toys-nya tidak menyangka kejadian tersebut terjadi dan akhirnya melarikan diri. Di lain pihak, Milky Holmes selamat dari peristiwa tersebut. Tapi pada saat itulah, Toys milik mereka hilang.

CORDELIA GLAUCA
KITTA IZUMI

Anggota Milky Holmes yang paling tua. Sifat kedewasaannya membuat ia paling dihormati di Milky Holmes, tapi kadang suka delusi yang aneh mengenai Milky Holmes itu sendiri. Toys miliknya adalah Hyper Sensitive, mampu mengoptimalkan panca indera secara maksimal.

SHERLOCK SHELLINFORD
MIMORI SUZUKO

Anggota Milky Holmes yang paling muda dan sering dipanggil Sharo oleh rekannya. Selalu gembira dan senang setiap saat, meskipun agak polos dan ceroboh. Toys miliknya adalah Psychokinesis, mampu menggerakkan dan mengontrol benda apapun kemanapun ia mau.

Satu bulan setelah peristiwa itu, mereka kini berusaha keras untuk mengembalikan Toys mereka yang hilang, tapi lama kelamaan akhirnya malah bermalas-malasan. **Henriette Mystere** mengetahui hal ini dan sudah muak melihat mereka yang terus bermalas-malasan. Akhirnya ia membuat sebuah ujian kepada mereka. Ujiannya sangat mudah, yaitu mengeluarkan foto mereka dari sebuah kotak kaca yang dipasangi bom. Kotak itu bisa dibuka dengan cara apapun, yang sebenarnya bisa dilakukan dengan Toys mereka. Pada akhirnya, mereka tidak bisa mengeluarkan foto tersebut. Karena mereka gagal, mereka terancam keluar dari **Holmes Detective Academy**. Tapi Henriette memberi keringanan berupa perpanjangan waktu selama 3 bulan untuk bisa mengembalikan Toys mereka.

Karena kegagalan inilah, mereka kehilangan semuanya. Ruangan pribadi, meja kantin spesial, menu kantin spesial,

reputasi, nama baik, ditambah dengan hilangnya Toys mereka. Kini mereka tinggal di sebuah loteng asrama yang sangat kumuh dengan fasilitas yang seadanya. Henriette mengingatkan fasilitas spesial tersebut bisa didapatkan kembali jika dalam waktu 3 bulan mereka berhasil mengembalikan Toys mereka. Di lain tempat, Phantom Thief Empire berhasil mencuri benda berharga dengan mudah karena tidak diganggu oleh Milky Holmes. Berhasilkah Milky Holmes mengembalikan Toys mereka yang hilang?

Tantei Opera Milky Holmes adalah salah satu franchise utama milik **Bushiroad** dan dirilis dalam bentuk anime dan game. Animenya sendiri sudah berjalan selama 4 season ditambah movienya yang akan tayang pada tanggal 27 Februari 2016. Diproduksi oleh studio **J.C. Staff** lalu dibantu oleh studio **Nomad** (Season 3 & 4) dan **Artland** (Season 2 & OVA). Mengisahkan sekumpulan detektif moe yang berusaha mengembalikan Toys mereka yang hilang dan membantu request dari tokoh-tokoh terkenal.

Selama season 1 dan 2, premis yang diberikan masih sama, yaitu detektif moe yang kehilangan Toys mereka dan berupaya mengembalikan Toys mereka. Ketika memasuki season 3 dengan judul **Futari wa Milky Holmes**, fokus karakter utama berpindah ke dua detektif baru, **Tokiwa Kazumi** dan **Myoujingawa Alice** yang bertekad untuk menjadi detektif terkenal seperti Milky Holmes. Ditambah dengan munculnya grup pencuri baru, **Color The Phantom**. Milky Holmes juga tampil di season 3 ini, tapi hanya sekilas saja sekaligus menjadi mentor dari Kazumi dan Alice. Sedangkan di season 4 dengan judul **Tantei Kageki Milky Holmes TD**, Milky Holmes kembali main character dan kali ini mereka mendapat tugas untuk menjadi bodyguard idol yang sedang terkenal, **Amagi Marine**. Ketika menyanyikan lagu khasnya, **Kiseki no Uta**, tiba-tiba Marine kehilangan suaranya yang berasal dari Toysnya. Milky Holmes bersama Amagi Marine bertualang mencari Toysnya yang terdiri 9 **Elements** yang tersebar ke penjuru dunia.

Lalu ada OVA Alternative yang merupakan spin-off dari gamenya, dimana Milky Holmes pergi ke London untuk bertemu dengan mentor sekaligus pembimbing, **Kobayashi Opera** yang kini disibukkan dengan berbagai kasus pencurian di London. Kobayashi Opera dan Milky Holmes mendapat kasus pencurian 5 lukisan karya Irene Adler, nenek moyang **Lilly Adler**. Mereka membantu Lilly Adler dalam mencari lukisan tersebut dan menguak motif tersembunyi di balik pencurian 5 lukisan berharga tersebut.

Lantas, apa yang membuat anime ini menarik? Diantaranya ada di konsep animenya, disinilah kalian bisa menemukan detektif dicampur dengan moe ditambah dengan super power yang unik. Karakter di anime ini digambarkan dengan menampilkan sisi moe dari para detektif ini, ditambah dengan *super power* (Toys) mereka yang unik dan ciamik. Disini juga ada unsur komedi yang sering dilakukan oleh Milky Holmes, tingkah laku mereka yang terlalu polos dan ceroboh inilah yang sering membuat kita tertawa. Artwork yang ditampilkan juga sangat sederhana dengan penggunaan warna cat air dan kontras warna, tapi tetap enak dilihat oleh mata.

Ketika memasuki season 3, ada perombakan besar-besaran dari segala aspek. Penggunaan artworknya yang mengikuti perkembangan zaman dan setara dengan anime-anime lain. Penggambaran karakter juga yang awalnya moe kini menjadi proporsional sesuai usia masing-masing karakter, namun tetap memperlihatkan sisi moe. Lalu, ceritanya yang agak serius namun tanpa menghilangkan unsur komedi dan bahkan komedinya memuat parody dari anime lain dan iklan makanan.

Meski ada tema detektif, anime ini lebih condong pada komedi. Misteri yang disajikan pun tidak memeras otak. Barulah pada season ketiga nuansanya sedikit berubah. Komedinya berkurang dan menjadi lebih serius.

Tanggapan fans umumnya tidak begitu baik untuk episode yang kering dari komedi. Karena dari awal Milky Holmes dibentuk dari kumpulan komedi berbumbu misteri.

Tentu ada kekurangan dibalik kelebihan. Jika diperhatikan, cerita yang disajikan juga kadang suka keluar jalur dan seakan *out of place* dari tujuan utama, ditambah dengan jalan cerita yang cukup alot. Lalu ada salah satu karakter yang terlalu….over dengan memamerkan bagian dadanya, parahnya karakter tersebut adalah laki-laki. Hal ini berimbas ketika menonton anime ini, jadinya merasa risih melihat karakter yang satu ini, tapi jangan khawatir karena *screentime*-nya hanya sedikit dan tidak muncul lagi di season 3 dan 4. Dari unsur komedi, memang membuat kita tertawa, tapi disisi lain karakter ini terlalu polos dan terlalu konyol yang sering membuat kita geleng-geleng kepala melihat kelakuannya. Parodinya juga tidak tanggung-tanggung, sampai meniru stylenya pula. Level parodinya hampir setara dengan anime **Osomatsu-san**, tapi ajaibnya parodinya sangat rapi. Butuh kejelian dan ketelitian untuk menemukannya saking rapinya.

Overall, anime ini tetap layak ditonton. Di anime inilah kalian bisa menemukan kombinasi antara detektif, moe, parody dicampur menjadi satu. O iya, jangan lupakan bahasan berikutnya tentang game Milky Holmes, yang merupakan prekuel dari seri animenya.

Karakter

Genius 4

AKECHI KOKORO | NANJOU YOSHINO

Leader Genius 4 yang loli dan super cerewet, bahkan sifatnya saja tidak mencerminkan seorang leader. Sangat membenci Sherlock yang sering sok akrab dengannya.

HASEGAWA HIRANO | SHINTANI RYOKO

Anggota Genius 4 yang bertugas di bidang administrasi. Berkepribadian ramah dan santun, dan jago beladiri judo dan kendo. Sering menasehati Kokoro yang suka kelewat batas.

TOUYAMA SAKU | TAMURA YUKARI

Anggota Genius 4 yang bertugas di divisi informasi. Hacker yang merupakan seorang *candy, fashion, gadget* otaku. Sama dengan Hercule, kadang pikirannya suka ngeres. Pendiam dan tak pernah berekspresi.

ZENIGATA TSUGIKO | SAWASHIRO MIYUKI

Anggota Genius 4 yang bertugas di divisi logistik. Polisi yang selalu siap di segala situasi dan easy-going. Berbeda dengan Hirano, ia sering mencubit pipi Kokoro yang sudah kelewat batas.

Phantom Thief Empire

ARSENE | AKESAKA SATOMI

Pencuri yang super seksi dan mengenakan baju kurang bahan. Ia sangat dewasa dan penyayang, bahkan ketika menjadi pencuri sekalipun. Menyamar sebagai Henriette Mystere ketika tidak mencuri. Toys miliknya adalah Illusion, mampu membuat sebuah kenyataan menjadi ilusi atau sebaliknya.

TWENTY | KISHIO DAISUKE

Pencuri yang gaul, lebay dan sok Inggris, dan kadang suka pamer puting miliknya. Menggunakan kartu poker sebagai senjata dan Toys miliknya mampu meniru tubuh orang lain. Menyamar sebagai Nijuuri Kai ketika tidak mencuri.

STONE RIVER | TERASHIMA TAKUMA

Pencuri yang satu ini sangat loyal terhadap Arsene, dan berjiwa samurai. Selain itu, mampu melihat situasi secara tenang dan kalem. Toys miliknya mampu membuat musuh menjadi beku dengan tatapan matanya. Menyamar sebagai Ishinagare Sousuke ketika tidak mencuri.

RAT | SHIMONO HIRO

Pencuri yang sering marah dan menyerang siapapun tak pandang bulu. Toys miliknya mampu membuat api, dan memantik api pada bahan peledak tanpa perlu menyalakan sumbu. Menyamar sebagai Jiro Nezu ketika tidak mencuri.

TOKIWA KAZUMI | TERAKAWA AIMI

Protagonist di **Futari wa Milky Holmes**. Bersama Alice, ia membuat duo detektif **Feathers** dan bertekad menjadi detektif terkenal setara dengan Milky Holmes. Dia sangat bersemangat dalam menyelidiki kasus, namun terkadang pesimis dan terburu-buru. Toys miliknya berupa panah dan busur.

MYOUJINGAWA ALICE | ITOU AYASA

Ia juga protagonist utama di **Futari wa Milky Holmes**. Sangat perhatian terhadap Kazumi dan teman-temannya. Ia berasal dari keluarga yang mayoritas pencuri. Toys miliknya dapat membuat perisai besar yang juga bisa digunakan untuk memperkuat milik orang lain

MILKY HOLMES NENDOROID

Kesuksesan Milky Holmes disusul dengan produksi nendoroid karakter utama ditambah Kokoro. Sayangnya ini tidak diikuti karakter utama season ketiga dan seterusnya.

AMAGI MARINE | NITTA EMI

Idol yang sedang naik daun, memiliki Toys yang berfungsi membuat *gijinka* (personifikasi) dari benda apapun. Akibat dari lagu populernya, Kiseki no Uta, ia memiliki gijinka dari lagu tersebut yang terdiri dari 9 buah yang disebut **Elements**.

LILLY ADLER | ASUMI KANA

Detektif pemula yang bersekolah di **Poirot Detective Academy**. Ia meminta bantuan kepada Milky Holmes dan Kobayashi Opera untuk menyelidiki kasus hilangnya 5 lukisan berharga warisan keluarganya. Memiliki Toys yang dapat mengubah benda apapun menjadi es.

ELLERY HIMEYURI | TAKAMORI NATSUMI

Mantan peneliti forensik yang menjadi detektif. Ia memimpin Milky Holmes saat Kobayashi Opera yang bertugas ke London. Ia muncul di Futari wa Milky Holmes episode 8, dan berkat motivasinya Feathers bisa kuat menghadapi masalah apapun.

Trivia

Beberapa nama karakter di anime Milky Holmes berasal dari nama detektif dan pencuri terkenal pada kisah lainnya. Inilah beberapa nama yang diketahui.

Sherlock Holmes, karakter detektif karya Sir Arthur Conan Doyle. Muncul di novel *A Study in Scarlet*, terbitan 1887. Karakter ini yang mempopulerkan kisah detektif. Semenjak Sherlock Holmes terbit makin banyak penulis yang terinspirasi untuk menulis kisah detektif. Masih membawa pengaruh besar hingga masa kini.

Irene Adler, seorang penyanyi opera berbakat yang muncul dalam kisah Sherlock Holmes, *A Scandal in Bohemia*.

Proffesor Moriarty, musuh utama Sherlock Holmes. Diibaratkan seperti kepala mafia yang mengontrol berbagai jenis tindakan kriminal di Inggris. Digambarkan sebagai orang yang cerdas bahkan sempat menipu Holmes. Karakter ini diciptakan agar kisah Sherlock Holmes bisa berakhir. Namanya dipakai untuk karakter minor.

Nero Wolfe, karakter detektif karya penulis Rex Stout. Muncul di novel *Fer-de-Lance* yang terbit tahun 1934.

Hercule Poirot, karakter detektif karya penulis Agatha Christie. Kisahnya kali pertama muncul di novel *The Mysterious Affair at Styles*, terbit tahun 1920. Tokoh paling dikenal kedua setelah Sherlock.

Cordelia Gray, karakter detektif karya P.D. James. Muncul kali pertama di novel *An Unsuitable Job for a Woman* terbitan tahun 1972.

Akechi Kogoro, karakter ciptaan penulis novel misteri, Edogawa Ranpo. Novelnya terbit kali pertama pada tahun 1925. Menjadikan karakter ini salah satu detektif paling terkenal di Jepang. Namanya juga dipakai sebagai karakter Kogoro Mouri ditambah penulisnya, Edogawa Conan.

Yoshio Kobayashi, tokoh yang muncul mendampingi Akechi Kogoro dan pemimpin Boys Detective Club.

Arsene Lupin, karakter pencuri yang diciptakan Maurice LeBlanc. Muncul dalam kisah *The Arrest of Arsène Lupin* yang terbit dalam sebuah majalah tahun 1905.

Nezumi Kozou, adalah pencuri yang mirip dengan kisah Robin Hood pada zaman Edo. Nezumi berarti tikus yang tak lain adalah nama alias Rat.

Ishikawa Goemon, adalah pencuri yang kisahnya sudah bercampur dengan legenda masyarakat. Bahkan dikisahkan secara berlebihan memiliki kemampuan ninja. Tidak banyak diketahui selain dia memang pernah ada di zaman Sengoku. Ishikawa berarti batu sungai, yang tak lain nama alias Stone River.

Artikel : mca_trane

Layaknya negara-negara lain di dunia, Jepang merupakan negara dengan industri dan ekonomi yang maju, serta tak luput dari masalah-masalah sosial di dalamnya. Dibalik kuatnya bisnis di Jepang, kadang selalu dibekingi oleh sisi gelap yang dikenal sebagai yakuza. Percaya atau tidak, yakuza menjadi bagian dari Jepang itu sendiri. Mendukung Jepang lewat cara yang "dipertanyakan".

Kadang kita juga suka lupa bahwa Jepang adalah rumah dari berbagai individu dengan ide dan pemikiran gila. Sutradara gaek Miike Takashi tak segan menampilkan Yakuza secara lepas lewat film Yakuza Apocalypse. Inilah film yang sempat hangat dibicarakan publik Indonesia karena menampilkan bintang film The Raid dan Star Wars, Yayan Ruhiyan. Apakah film Yakuza Apocalypse ini hanya menjual nama Yayan saja? Kamu nampaknya bisa memikirkannya seperti itu, namun layaknya Star Wars, akan sangat rugi jika kamu hanya mengharapkan aksi silat greget dari Yayan saja.

Dikisahkan bahwa Kamiura Genyo merupakan pemimpin kelompok yakuza yang berjasa menjadikan sebuah kota kecil menjadi makmur dan sejahtera. Dengan memanfaatkan uang yang ditarik dari warga, Kamiura dan bawahannya tak malu untuk membantu warga yang kesulitan. Salah satu bawahan dari Kamiura adalah Kageyama Akira, seorang anggota baru yang sangat mengagumi Kamiura namun menolak mentato tubuhnya karena kulitnya sensitif. Meski dicemooh karena kelemahannya, ia dengan senang hati mengikuti Kamiura ke berbagai tempat, termasuk memimpin jalan saat kelompok mereka menyelamatkan gadis bernama Kyoko yang tengah diperkosa.

Kamiura sendiri merupakan seorang petarung yang kuat. Berapa kali diserang pun, ia seakan tak pernah goyah. Rupanya ada rahasianya, ternyata Kamiura adalah seorang vampir. Sebagai seorang vampir, tentu ia harus merahasiakan identitasnya dan juga nafsu untuk meminum darah. Hingga saat ini, kedoknya belum terbongkar. Namun, kemunculan seorang lelaki misterius berpakaian pastor akan mengguncang kota kecil itu. Ia menawarkan dua hal kepada Kamiura: kembali ke organisasi gelap, atau mati. Untuk membuktikan ucapannya, ia juga membawa serta seorang otaku yang dipanggil dengan sebutan Kyoken (Mad Dog). Rupanya Kyoken jauh lebih kuat dari Kamiura, dan ia pun tewas dengan kepala terputus. Kageyama yang datang terlambat pun ikut dilumpuhkan.

Sebelum pingsan, Kageyama melihat sang pelaku bersama orang-orang dari kelompok yakuza mereka. Setelah sadar kembali, ia meratapi kelengahannya. Namun di saat-saat terakhir, kepala buntung Kamiura bergerak sendiri dan menggigit leher Kageyama. Kini Kageyama menjadi seorang vampir dengan tato Jiraiya di punggungnya. Mewarisi darah vampir dari Kamiura, Kageyama pun memulai misi balas dendamnya untuk mengalahkan mereka yang bertanggung jawab atas kematian Kamiura. Namun sebelum itu, Kageyama harus membiasakan diri dengan tubuh barunya yang telah menjadi vampir.

Sekali lagi seperti yang saya sebutkan sebelumnya, jangan menonton film ini dengan ekspektasi berlebih untuk Yayan Ruhiyan. Jangan pula menonton dengan harapan mendapatkan sajian aksi yang memukau. Loh, apakah film ini jelek? Bukan begitu. Sekedar peringatan saja, Yakuza Apocalypse merupakan film dimana sang sutradara Miike Takashi beraksi dalam performa terbaiknya. Terbaik di sini bukan berarti dalam sense secara literal.

Ambil contoh dalam tokoh Kamiura saja. Bagaimana caranya ia bertahan hidup sebagai vampir yang mengayom masyarakat? Rupanya ia memenjarakan beberapa kakek-kakek dan lelaki paruh baya dalam sebuah kedai teh, dimana mereka belajar menenun sebelum disantap oleh sang ketua yakuza. Apa maksud dari adegan tersebut? Entahlah. Lalu bagaimana dengan sang pastor yang menenteng peti mati? Mengapa Kyoken adalah seorang otaku yang menggilai anime Infinite Stratos? Kenapa muncul sosok kappa dan juga maskot kodok yang jago bersilat? Dan kenapa setiap orang yang dihisap darahnya, tidak hanya menjadi vampir namun juga bertingkah kasar layaknya yakuza kelas teri? Hanya sang sutradara yang tahu. Meski begitu, Miike memberi penghargaan kepada penonton jeli yang mampu membaca pesan-pesan sosial yang ia selipkan pada film ini.

Yakuza Apocalypse merupakan film yang cocok bagi kalian yang baru berkenalan dengan karya-karya Miike Takashi. Berbagai momen absurd nan tidak masuk akal menghiasi setiap menitnya. Tahu-tahu, kalian tak lagi menonton film ini untuk Yayan Ruhian. Kalian bakal tertawa dan mulai menebak-nebak kegilaan apa lagi yang bakal muncul di adegan selanjutnya.

R-18 **LIVE ACTION**

YAKUZA APOCALYPSE

Production: Happinet Corporation, OLM Inc.
Genre: Action, Dark Comedy
HP: www.gokudo-movie.com

STAFF

Director: Miike Takashi
Script: Yamaguchi Yoshitaka
Casting: Sugino Tsuyoshi
DoP: Kanda Hajime
Special Effect: Narumi Satoshi
CGI Director: Otagaki Kaori
Lighting Director: Watabe Yoshimi
Stunt Coordinator: Deguchi Seigi, Tsuji Keiji
Stylist: Yabuchi Seiya
Editing: Yamashita Kenji
Music: Endo Koji

CAST

Kageyama Akira: Ichihara Hayato
Kyoken: Yayan Ruhiyan
Kamiura Genyo: Lily Franky
Kyoko: Narumi Riko
Zenba Sosuke: Takashima Reiko
Hogen: Denden

Story & Art
Fauzy Zulvikar

Genre
Romcom

Serialization
Kosmik Mook

Bagaimana rasanya terjebak di dalam tubuh perempuan? Mungkin inilah yang dialami **Galih Gunawan**, siswa SMA di kota Bandung. Ia mendengar desas-desus tentang fenomena *"wanoja"* dimana jika seorang laki-laki tak sadarkan diri pada jam 12, tanggal 12, dan bulan 12, maka jiwanya akan terbagi dua dan salah satunya berubah menjadi perempuan. Apesnya, Galih kena pukul helm dan pingsan sesuai dengan kriteria fenomena *wanoja*.

Benar saja, besoknya Galih bertemu dengan gadis pindahan bernama **Ratna Ajeng** yang mengaku bahwa ia juga adalah Galih. Mudah sekali untuk membuktikannya karena mereka berdua memimpikan hal yang sama setelah pingsan. Galih dan Ratna lalu mencari tahu lebih banyak tentang fenomena *wanoja*. Ternyata Ratna harus dipeluk oleh Galih agar Ratna tidak mati. Tapi masalahnya, **Arin Puspitasari** yang jadi taksiran Galih sepertinya menyadari ada hubungan khusus antara Galih dan Ratna! Bisakah Galih dan Ratna menemukan cara menyembuhkan fenomena *wanoja* ini?

WANOJA

Wanoja merupakan komik karangan **Fauzy Zulvikar** yang terkenal lewat komik **Jaka Kahuruan** dan **Erlin & Susanto**. Wanoja awalnya merupakan *webcomic* yang terbit di *platform* **Ngomik**, sebelum akhirnya di*remake* untuk terbit di majalah **Kosmik Mook**.

Wanoja menyajikan kisah *romcom* dengan rasa khas Sunda. Kalau kamu suka nonton **Preman Pensiun**, kira-kira seperti sinetron itulah tingkah polah para karakternya. Mereka tak ragu menyelipkan potongan bahasa Sunda dalam kesehariannya, mulai dari bahasa *lemes* hingga kasar. Tak hanya dari bahasa juga, namun ada pula unsur budaya mistis Sunda yang dilambangkan dengan fenomena *wanoja* tersebut. Lalu tingkah polahnya benar-benar dekat dengan anak-anak SMA masa kini, mulai dari ngegeng sampai tradisi "*ngegesek*". Beberapa humor juga diselipkan, mungkin seidkit kasar karena ada sentuhan *ecchi* dan juga guyon Sunda yang agak keterlaluan.

Wanoja menjadi satu lagi komik Indonesia yang mengedepankan kearifan lokal yang lebih dari sekedar nama dan setting. Ini adalah masalah dari beberapa cerita *high school life* Indonesia yang terlalu banyak menjiplak berbagai *trope* khas Jepang. Dengan menampilkan kehidupan SMA layaknya anak-anak SMA Indonesia pada umumnya, para pembaca dapat dengan mudah mengidentifikasi cerita. Mereka dapat dengan mudah masuk ke dalam cerita, mudah menjadi bagian dari cerita itu sendiri. *Artwork* juga terlihat cantik dan penuh detail. Beberapa panel digambar hiperbolis untuk memaksimalkan efek komedik. Lalu desain karakter juga terlihat *faithful* dengan model anak-anak SMA sekarang.

Wanoja adalah komik yang cocok dibaca kalau kamu merasa cerita *romcom* lokal terasa "terlalu *shojo* ke-Jepangan" atau "terlalu *harem* ke-Jepangan". Bonus poin kalau kamu juga suka mendalami kultur lokal. Dan mungkin kamu juga bisa menyetel lagu-lagu Sunda kekinian sebagai *soundtrack* yang menemanimu saat membaca Wanoja. Boleh pilih lagunya **Kuburan** saat masih jadi band *indie*, atau **Jafurnisun** dengan **Pegasus Fantasy** rasa tahu Sumedang, atau malah **Kataji**-nya **Yura Yunita**! (**mca_trane**)

Galih Gunawan

Cowok yang tingkahnya mirip kayak cowok SMA pada umumnya: hobi main gitar dan futsal bersama teman. Dari temannya si **Ucup Kupluk**, mengetahui fenomena Wanoja. Tokoh idolanya adalah **John Cena**.

Ratna Ajeng

Siswi pindahan ke SMA-nya Galih. Setelah mengalami fenomena wanoja, sebagian jiwa Galih masuk ke dalam Ratna. Sifat Ratna saat ini tak jauh berbeda dengan Galih. Lalu, seperti apakah sifat Ratna yang asli?

Arin Puspitasari

Sosok perempuan yang ditaksir Galih. Arin dan Galih memiliki hubungan dekat. Namun setelah kemunculan Ratna, Arin mencurigai hubungan antara keduanya.

Erlin Aprilia

Ketua geng yang punya hubungan baik dengan Galih. Senang bolos kelas buat tawuran dengan geng lain. Desas-desus mengatakan Erlin adalah cewek lesbi.

BONNOUJI

Story & Art Aki Eda **Genre** Seinen, Romcom **Serialization** Comic Flapper

Ozawa Michiyo, 5 tahun berpacaran, akhirnya putus begitu saja. Larut dalam kegalauan dan alkohol, Ozawa lalu terdampar di lantai 3 apartemen, tepat di depan kamar **Ooyamada Zenji**. Merasa lelah, Ozawa lalu meminta kepada Ooyamada untuk meminjam WC kamarnya.

Kamar Ooyamada sendiri tergolong unik. Ada banyak sekali kardus yang tak terbuka, serta ratusan barang-barang unik dan... tak senonoh. Ooyamada menyebut kamar tersebut sebagai **Bonnouji**, atau Kuil Nafsu Duniawi. Semua barang tersebut secara teknis bukan miliknya, karena Ooyamada selalu dikirimi barang tak terpakai dari kakaknya. Pada akhirnya, malam itu mereka malah minum-minum anggur mahal kiriman dari kakak Ooyamada.

Sejak pertemuan itu, Ozawa sering sekali bermain ke Bonnouji sepulang kerja. Sesekali Ozawa dan Ooyamada ditemani oleh **Shimamoto Hiroki** yang juga senang numpang main. Dari pertemuan tak sengaja, nampaknya sebuah cerita baru akan dimulai. Tentang Ozawa yang berusaha meniti kembali hidupnya, dan Ooyamada yang merasakan cinta pertama. Bagaimana kelanjutan cerita di kamar nafsu tersebut?

***

Bonnouji merupakan manga *seinen* karangan **Aki Eda**. Kamu mungkin pertama mengenalnya lewat *manga* **Touhou: Silent Sinner in Blue** atau kompilasi **Ito-san**. Jangan tertipu dengan *artwork* yang terlihat sederhana dan cerah. Mungkin kamu berpikir ini adalah *manga* tentang anak sekolahan, tapi seperti yang sudah kamu baca di atas, Bonnouji adalah *manga seinen* dengan tokoh yang usianya ada di penghujung umur 20-an.

Layaknya Ito-san, Bonnouji mengangkat topik tentang bagaimana menata hidup setelah melalui masa patah hati. Tentunya Ozawa dan Ooyamada bakal menghadapi berbagai masalah seperti *move on* hingga komitmen. Namun satu hal yang saya suka dari karya Aki Eda, adalah ia tidak pernah mengumbar romantisme untuk menggaris bawahi hubungan antara Ozawa dan Ooyamada. Hanya dengan interaksi sederhana saja, kamu bisa merasakan *chemistry* yang manis antara Ozawa dan Ooyamada. Kisah-kisah di tiap *chapter*nya ringan, tapi bisa cukup gamblang dan lantang juga jika mencapai titik klimaks.

Layaknya namanya, Bonnouji tak jarang mengeksplor tema-tema "duniawi". Biasanya dilambangkan dengan berbagai barang-barang yang ada di dalam Bonnouji itu sendiri seperti *dutch wife* dan Tenga. Kadang, tema ini diangkat dalam hubungan Ozawa dan Ooyamada saat mereka melakukan *one night stand* pertama kali, misalnya. Konten ceritanya memang kontras dengan ilustrasi yang *youthful*.

All in all, saya bisa merasakan beberapa kemiripan antara Bonnouji dan Ito-san. Keduanya menceritakan tentang usaha perempuan untuk *move on* dari patah hati, serta kehadiran lelaki baru di kehidupan mereka. *But make no mistake!* Bonnouji berjalan hingga tiga volume dalam bentuk *tankobon* dan digital interaktif (dengan *seiyuu*!), sehingga kamu bisa menikmati perkembangan karakter dengan lebih runut dan terstruktur. Bonnouji merupakan pilihan bagus jika kamu menyukai kisah romansa yang dewasa dan serius, namun tetap menyenangkan untuk diikuti. *Manga* Bonnouji sudah bisa kamu dapatkan di toko buku langgananmu. (**mca_trane**)

Ozawa Michiyo VA: Kato Emiri

Wanita kantoran yang baru saja putus setelah pacaran 5 tahun. Tinggal 2 lantai di atas Bonnouji dan sepulang dari kantor selalu menyempatkan diri untuk mampir. Orangnya serius jika menyangkut soal hubungan, tapi jika bersama Ooyamada bisa ikut bermain-main. Kalau sedang kesal senang minum sampai mabuk.

Ooyamada Zenji VA: Ishida Akira

Cowok yang bekerja sebagai *programmer freelance*. Berasal dari keluarga religius pemilik kuil Buddha. Kakaknya mengaku ingin memuaskan diri dalam nikmat duniawi sebelum menjadi penerus kuil, sehingga ia banyak mengirimkan barang tak terpakai pada Ooyamada. Tidak risih dengan kehadiran perempuan seperti Ozawa di dalam Bonnoji, namun sepertinya ia mulai merasakan cinta pertama.

Shimamoto Hiroki VA: Kakihara Tetsuya

Teman SD Ooyamada yang juga senang main *mahjong* di Bonnouji. Saat ini masih melajang dan berharap bisa dikenalkan pada teman perempuan Ozawa. Ia selalu mendukung Ooyamada dalam pendekatan pada Ozawa, namun saat mereka sudah dekat, justru cowok yang suka dipanggil **Shimapon** ini malah senang menjahili keduanya.

Untuk mempopulerkan mobil di kalangan anak muda, pemerintah menurunkan batas umur kepemilikan SIM, yang artinya anak sekolah berusia 16 tahun boleh mengendarai mobil. Sayangnya, aturan ini tak punya pengaruh apapun. Meski begitu, masih ada beberapa anak sekolah yang menggeluti hobi otomotif ini.

Miki merupakan salah satu anak yang menyukai mobil... secara diam-diam. Karena "pengkhianatan" kakeknya serta sedikitnya kawan yang bisa diajak ngobrol soal mobil, Miki pun memendam kenangannya tentang mobil dan memutuskan untuk menjadi anak SMA biasa. Sayangnya Miki terlibat dalam kecelakaan dan harus dirawat satu bulan. Akibatnya ia tak bisa bergabung dengan ekskul sekolah yang sudah ada.

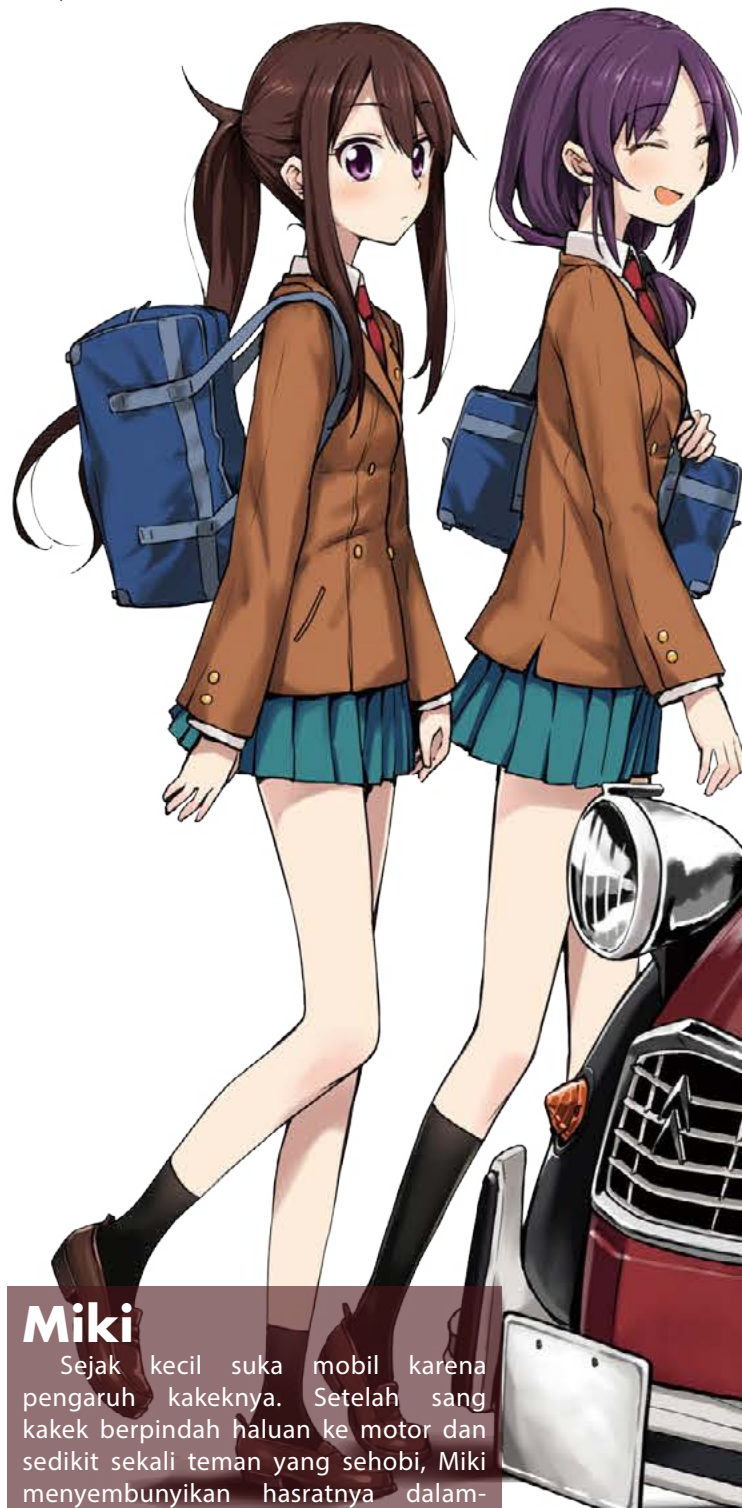
Muncul **Risa** yang kemudian mengajak Miki dan temannya **Haruka** untuk bergabung dengan klub mobil. Miki yang ingin lepas dari segala hal yang berhubungan dengan mobil, menolak ajakan Risa. Namun kemudian, Risa yang bersekongkol dengan Haruka, menculik Miki untuk jalan-jalan dengan mobil Risa, sebuah **Citroën 2CV** dengan mesin 650cc. Miki yang melunak akhirnya memutuskan untuk bergabung. Tapi ternyata, mereka membutuhkan satu orang lagi dan juga guru pembina sebelum bisa diakui sebagai klub resmi!

***

Car Graffiti JK adalah *manga slice of life* bertema otomotif karya **Sakishima Enoki**. Konsepnya sangat sederhana, yaitu "*Enthusiast High School Girl*", alias anak SMA yang menekuni hobi para *enthusiast*, dalam kasus ini yaitu mobil.

Premis ceritanya memang sedikit maksa, namun masih berada dalam koridor kewajaran. Car Graffiti JK tidak menaruh para tokohnya dalam kendaraan-kendaraan fantastis seperti mobil *kupe* Eropa atau *supercar* seharga ratusan juta. Car Graffiti JK mengulas asyiknya menekuni hobi otomotif dari hal-hal yang sederhana seperti jalan-jalan dan mengambil ujian SIM.

Sakishima Enoki mampu menggambar desain karakter dan juga mobil dengan detail yang sangat bagus. Ia juga dibantu oleh **Matsushita Hiroshi** yang bertindak sebagai konsultan otomotif. Ia melaksanakan tugasnya dengan baik. Lihat saja Miki saat ia mulai berbicara soal mobil!

Lewat Car Graffiti JK, Sakishima mencoba mengangkat topik *motoring life* yang membumi kepada khalayak muda. Mungkin harapan sang mangaka terwakilkan dengan premis awal *manga* ini. Dan semoga kali ini ia bisa benar-benar mewujudkan *car boom* di kalangan anak muda lewat Car Graffiti JK. Bagaimana denganmu sendiri, apakah kamu juga menyukai mobil? (**mca_trane**)

Haruka

Teman Miki jauh sebelum SMA, dan nampaknya lebih dari sekedar teman saja. Dengan harapan bisa terus bersama Miki, Haruka mendorongnya untuk bergabung dengan ekskul Risa. Nggak tahu banyak soal mobil, tapi sangat menikmati setiap aktivitasnya.

Miki

Sejak kecil suka mobil karena pengaruh kakeknya. Setelah sang kakek berpindah haluan ke motor dan sedikit sekali teman yang sehobi, Miki menyembunyikan hasratnya dalam-dalam. Pertemuannya dengan Risa membawa Miki dalam nostalgia dunia mobil. Pendiam tapi bisa berisik kalau bicara soal mobil.

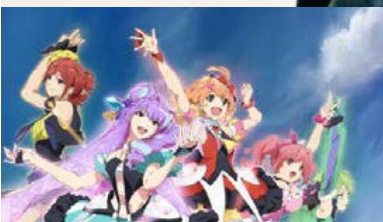
Risa

Pendiri dan ketua ekskul mobil. Sudah punya SIM dan pergi sekolah mengendarai mobilnya, Citroën 2CV Charleston. Suka berkendara sendiri, tapi juga menikmati jalan-jalan ke tempat baru bersama teman.

CAR GRAFFITI JK

Story & Art: Sakishima Enoki
Genre: SoL, Comedy
Serialization: Comic Alive

AMH MUSIC

eargasm·sing along
music lab

Membuat
soundtrack anime bersama

RASMUS FABER

Baru debut sebagai komposer soundtrack di penghujung tahun 2015 lalu, Rasmus Faber berhasil dinobatkan sebagai juara 3 Soundtrack Award dari AMH Magz Awards 2015. Bagaimana ceritanya saat ia menggubah musik untuk anime Gakusen Toshi Asterisk? Seberapa spesialkah musik dari Rasmus Faber sehingga mampu mengalahkan komposer soundtrack yang lauh lebih berpengalaman? Simak wawancara bersama produser dan DJ kelas dunia ini, yang dikutip dari majalah Newtype.

Translation:
acesofthesky, mca_trane

Bagaimana perasaan Anda saat muncul tawaran untuk membuat soundtrack anime Gakusen Toshi Asterisk?

Saya merasa sangat senang. *Anime* dari Jepang telah menjadi inspirasi dalam membuat lagu untuk saya sendiri. Dan saat membuat *soundtrack* untuk pertama kalinya, saya membuat lagu *demo* dan memperdengarkannya kepada banyak orang.

Nampaknya semua itu ada hubungannya. Namun pada kenyataannya, menggubah *soundtrack* itu tidaklah mudah. Membuat *soundtrack* tanpa melihat referensi gambar sangatlah sulit. Saya diberikan arahan dari sutradara (Ono Manabu) untuk membuat musik yang bakal dimainkan di adegan tertentu, namun sulit sekali untuk menerjemahkan arahan tersebut menjadi komposisi musik. Karena ini, saya memiliki pandangan baru terkait para komposer *soundtrack anime*.

Setelah saya mendapatkan terjemahan bahasa Inggris dari cerita Asterisk dan mempelajari para karakternya, akhirnya saya bisa berpikir, "Ah, saya ingin membuat lagu seperti ini untuk dia." Jadi seperti itulah saya melakukannya.

Musik seperti apa yang ingin Anda buat untuk karya original tersebut?

"The Strain of Asterisk" (*track* 21) adalah intisari dari pemikiran saya. "Asterisk War Main Theme" (*track* 1) juga bisa dikatakan seperti itu. Untuk masa pertarungan penuh sejarah dari dunia Asterisk, momen megah seperti itu sangat cocok.

Karena membuat soundtrack merupakan bidang berbeda dari yang biasa Anda kerjakan, apa yang menurut Anda terasa berbeda?

Pertama-tama, saya mencoba untuk memahami setting dari cerita. Ditambah, saya menuangkan perasaan dalam setiap adegan dalam lagu. Misalnya, "Ini untuk adegan pertarungan, ini untuk adegan di sekolah". Setelah itu saya mencoba membuat lagu tema untuk setiap karakter, namun lagu itu harus bisa menyatu dengan setting. Dengan melakukan itu, saya bisa membuat semua lagu tema dari total 47 lagu dan menjadikannya lagu yang ingin saya berikan untuk setting cerita.

Apa lagu favorit Anda dari soundtrack Asterisk?

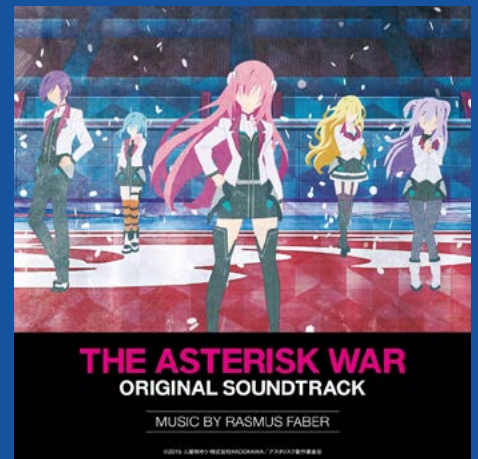
"The Strain of Asterisk", dan "Asterisk War Main Theme". Saya juga berusaha keras menciptakan berbagai lagu untuk adegan pertempuran, jadi saya juga suka itu. Saya berhasil membuat lagu bertema *sci-fi* dengan bunyi-bunyian orkestra dan *electronica*, dan jika banyak orang menyukainya, saya akan sangat senang. Selain itu saya juga sangat takjub dengan hasil akhir lagu-lagu dengan *piano bass*. Saat itu saya tak punya banyak waktu sehingga saya membuatnya secepat mungkin dengan *synthesizer*, namun pada akhirnya hasilnya cukup bagus.

Jadi musik EDM-nya punya elemen orkestra yang kuat juga?

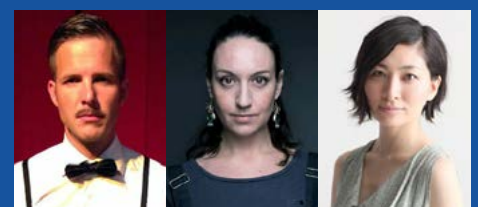
Saat saya mendengarkan hasil akhirnya, saya juga merasa terkejut. Awalnya saya ingin membuat *soundtrack*nya saling terhubung dengan lagu-lagu orkestra utuk menyeimbangkan musik *electronica* yang ada. Namun musik orkestranya jauh lebih kuat saat kami bawakan, dan entah mengapa terdengar seperti musik *electronica*. Jadi saat proses rekaman, kami putuskan untuk menggunakannya.

Lagu mana yang paling sulit untuk dibuat?

Saya rasa saat membuat lagu bertema komikal. Jika saya berlebihan, nanti tidak akan serasi dengan *anime*nya. Jadi seperti, (*menggumam musik ala Mario Bros.) *tereteteretetet, boo!* Haha. Sulit sekali untuk menahan diri agar tidak membuat musik yang terlalu komikal, begitu pula untuk tidak menyelipkan elemen *electronica* yang saya sukai.

Bisa tolong ceritakan versi TV

The Asterisk War Original Soundtrack

Album *soundtrack* Gakusen Toshi Asterisk dari produser musik dan DJ internasional Rasmus Faber, serta rilis Jepang terbarunya setelah album We Laugh, We Dance, We Cry. Ini adalah pertama kalinya Rasmus membuat *soundtrack*, setelah sebelumnya membuat berbagai lagu tema *anime*. Album ini menampilkan 25 lagu yang terdiri dari *track instrumental* dan vokal.

Para musisi kolega Rasmus kembali dibawa muncul dalam album ini. Dari Platina Jazz ada komposer Martin Persson dan juga penyanyi Emily McEwan yang sudah menemani Rasmus sejak debutnya sebagai produser musik *house*. Sakamoto Maaya yang merupakan rekanan andalan Rasmus di Jepang kedapatan bagian mengisi lagu *ending anime* ini.

Farplane Studio

Seluruh musik dari *anime* Gakusen Toshi Asterisk diproduksi di Farplane Studio. Ini adalah studio rekaman milik Rasmus sendiri, yang digunakan untuk memproduksi seluruh musik yang ia buat. Mulai dari masa-masanya memproduksi musik *house* hingga lagu *opening* Rinne no Lagrange dan Koufuku Graffiti, seluruh musik diproduksi di studio yang berada di Stockholm, Swedia ini.

dari lagu ending "Waiting For the Rain" yang muncul di album soundtrack?

Saya rasa ini normal, namun sulit sekali menentukan bagian lagu mana yang masuk dalam versi TV sepanjang 90 detik. Saya ingin membuat lagu *ending* yang mengalir dari akhir episode, jadi saya tambahkan *intro* sepanjang 13 detik. Sutradara juga menyukainya.

Ceritakanlah pendapat Anda sebagai musisi yang pertama kali mencoba membuat soundtrack.

Mari ambil contoh, jika Anda menaruh *soundtrack* menyeramkan dalam adegan yang menarik, hasilnya akan menjadi aneh. *Soundtrack* dapat mengekspresikan adegan yang muncul dalam layar, dan *anime* sangat bergantung pada *soundtrack*.

Soundtrack merupakan sarana yang sangat kuat untuk mengungkapkan rasa dalam adegan secara keseluruhan. Ambil contoh lagi dalam sebuah adegan interogasi. Jika Anda tidak menaruh *soundtrack* di adegan itu, Anda butuh hal lain untuk membuat setting dan situasi di sana lebih menonjol.

Karena itu, jika saya diberi kesempatan menangani musik *soundtrack* lagi, saya tidak akan membatasi diri dengan setting *sci-fi fantasi*. Saya akan melakukan apapun yang saya bisa untuk membuat *soundtrack* yang sangat menonjol. Inilah kenapa saya mencoba melakukan banyak hal untuk Asterisk.

RASMUS FABER

AMH Magz sudah pernah mengulas Rasmus Faber di volume 8, namun mari kita ringkas kembali. Rasmus Faber merupakan seorang produser musik *house* asal Swedia. Selain membuat musik *house* miliknya sendiri, Rasmus juga merupakan seorang DJ dan pemilik label musik Farplane Records. Karirnya tak hanya mentereng di kalangan *clubber* saja, karena Rasmus juga sukses di Jepang memproduseri berbagai penyanyi J-pop.

Rasmus memulai debutnya sebagai musisi *house* di tahun 2002 lewat *single* "Never Felt So Fly" bersama vokalis Melo, lalu dilanjutkan dengan *single* terbaiknya, "Ever After" bersama Emily McEwan. Kemudian di tahun 2005 Rasmus memulai karir di Jepang dengan sambutan hangat. Hubungan dekatnya dengan pihak Victor Entertainment berujung dengan dibentuknya Platina Jazz, grup band jazz spesialis *cover* lagu *anime*. Debut pertama Rasmus di dunia *anime* adalah saat memproduseri Nakajima Megumi dalam *anime* Rinne no Lagrange.

Rasmus sendiri bukan nama asing di ranah *clubbing* lokal. Ia sering tampil di beberapa acara milik Ismaya, seperti Djakarta Warehouse Project atau *gig* rutin di klub Dragonfly di bilangan Semanggi. *Gig* lain yang pernah ia sambangi adalah Sayfestville 2012 dan Java Jazz Festival 2011. *In fact*, Rasmus bersama Lucas Nord dan John Carr merilis *single* bertajuk Jakarta. Nampaknya Rasmus sangat mencintai Jakarta.

Rasmus Faber dan Emily McEwan saat tampil di Sayfestville 2012 di Kolam Renang Senayan, Jakarta.

© A-1 Pictures
asterisk-war.com

IKENAI BORDERLINE

Walküre (2015)

Series: Macross Delta
Composer: Komorita Minoru
Vocal: Mikumo Guynemer, Kaname Buccaneer, Makina Nakajima, Reina Prowler
Genre: J-Pop
Label: Flying Dog

▶ CLICK TO PLAY DEMO

Macross Delta menandakan munculnya *anime* Macross baru untuk generasi baru, setelah hampir satu dekade lamanya kita menikmati **Macross Frontier**. Tentu saja hadirnya Macross baru turut dibarengi dengan lagu-lagu baru pula. Kali ini kita tak bakal disuguhi penampilan dua orang *utahime*, melainkan ada lima yang muncul di *anime* tersebut! Perkenalkan **Walküre**, *idol unit* yang bakal menemanimu sepanjang cerita Macross Delta yang tayang mulai musim semi 2016.

Walküre terdiri dari lima orang *utahime* yang diperankan oleh *seiyuu-seiyuu* yang pastinya jago bernyanyi. Ada **Koshimizu Ami** yang sudah sering membawakan *character song* sejak tahun 2004, lalu ada **Yasuno Kiyono** yang terlibat dalam **Wake Up Girls**, **Toyama Nao** yang juga dikenal sebagai **Nakagawa Kanon** dari *anime* **TWGOK**, dan juga **Nishida Nozomi**. Oh, jangan lupakan juga *seiyuu rookie* **Suzuki Minori** yang berhasil lolos audisi untuk tampil pertama kalinya di Macross Delta.

Bertepatan dengan *screening* episode 0.89, **Flying Dog** merilis *single* pertama Walküre berjudul **Ikenai Borderline**. Lagu yang muncul di akhir-akhir ini sayangnya tidak menampilkan **Freyja Wion** yang diperankan Suzuki. Ikenai Borderline dimulai dengan *beat* kencang, disambung dengan suara *powerful* Koshimizu yang menjadi **Mikumo Guynemer**. Yasuno, Toyama dan Nishida yang masing-masing memainkan **Kaname Buccaneer**, **Reina Prowler** dan **Makina Nakajima**, mengikuti sebagai *backing vocal*. Mikumo yang jadi *center* mendapatkan porsi besar dalam lagu ini. Nyanyiannya sangat dominan, yang sayangnya menjadikan *member* lain terlihat sebagai tempelan saja.

Still, Ikenai Borderline merupakan lagu yang cukup adiktif. Coba saja dengarkan *chorus*nya. Namun masih terlalu awal untuk menilai keseluruhan lagu Walküre, apalagi karena Macross Delta belum bakal tayang hingga musim semi nanti dan Walküre masih belum tampil dengan formasi lengkap. *Single* Ikenai Borderline ini, dan juga lagu Walküre lainnya yaitu **Koi Halation The War** yang muncul di episode 0.89 setidaknya bisa menjadi *taster* untuk sajian lengkap di *anime* Macross Delta nanti. (**mca_trane**)

PLATINA JAZZ ANIME STANDARDS VOL.5

Platina Jazz (2015)

Series: Devilman, Tonari no Totoro, Sakura Taisen, Perman, City Hunter, Cowboy Bebop, Sakamichi no Apollon, Hanayamata, Macross, Tiger Mask, K-ON!, Ghost in the Shell, Mobile Suit Gundam, Natsume Yuujinchou, Suzumiya Haruhi, Galaxy Express 999
Composer: Carl Bagge, Nils Janson, Karl Frid, Martin Persson, Rasmus Faber
Vocal: Niklas Gabrielsson, Emily McEwan, Thomas Eby, Douglas Unger
Genre: Cover, Jazz
Label: Victor Entertainment

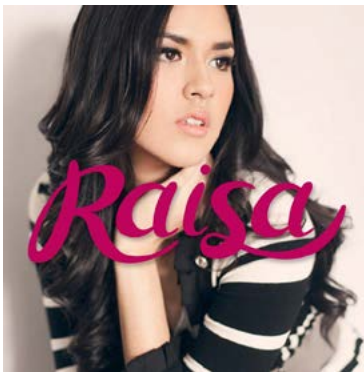
Layaknya tradisi tahunan, para musisi jazz berbakat asal Swedia kembali merilis album kompilasi *cover anime*. Album ke-5 dari **Platina Jazz** ini masih mengandalkan formula yang sama, yaitu mengambil lagu *opening-ending-soundtrack* dari *anime* lintas masa.

Platina Jazz merupakan grup jazz yang dibentuk oleh produser musik dan DJ **Rasmus Faber**, **Hirofumi Iwanaga** dari **Victor Entertainment**, serta jurnalis musik **Sato Yuzuru**. Berangkat dari kesukaan mereka pada musik jazz dan musik *anime*, mereka mendirikan Platina Jazz, dan mengumpulkan berbagai musisi serta rekanan penyanyi Rasmus, untuk membentuk band yang spesialisasinya membawakan *cover* lagu *anime*.

Di album ke-5 ini pun, mereka jauh lebih matang dari sebelumnya. Lihat saja lewat pilihan lagu-lagu lama dan baru dari anime **Tonari no Totoro**, **City Hunter**, **Cowboy Bebop**, **Hanayamata**, **Ghost in the Shell**, dan masih banyak lagi. Kesemuanya dibawakan dalam gaya jazz tanpa menghilangkan ciri khas dari lagu aslinya.

Selain meng*cover* beberapa lagu secara *instrumental*, Platina Jazz juga punya lagu bervokalis, seperti *track* pertama mereka yang terdengar sangat *suave*, **Devilman**. Nampaknya lirik yang digunakan sedikit berbeda dengan *cover* lagu yang sama dari **Animetal USA**. Lalu ada pula **Gekitei** yang dibawakan oleh **Emily McEwan** dengan suara khasnya. Ia lalu kembali berduet dengan **Niklas Gabrielsson** dalam **Altair** bergaya jazz klasik.

Kejutan muncul saat **Thomas Eby** membawakan **Macross** versi Spanyol! Irama lagunya juga menjadi lebih latin. **Douglas Unger** yang di album sebelumnya tampil mengagumkan di **Moonlight Densetsu** tetap menjaga eksentrismenya lewat **Tiger Mask**. Gabrielsson kembali lagi di **Meguriai** dan **Natsu Yuuzora**, masih dengan *charm-charm* yang menarik.

Album ini ditutup dengan penampilan McEwan di lagu **Yasashii Boukyaku**, serta hit populer **Galaxy Express 999**. (**mca_trane**)

RAISA

Raisa (2011)

Series: Terjebak Nostalgia
Composer: Asta Andoko, Ramadhan Handy, Adrianto Ario Seto
Vocal: Raisa Andriana
Genre: Pop, R&B, Jazz, Soul
Label: Solid Records, Universal Music Indonesia

▶ CLICK TO PLAY DEMO

Terbitnya komik adaptasi film **Terjebak Nostalgia** di *website* **re:ON Comics** membuat kaget pecinta komik lokal. Bagaimana tidak, karena baik komik dan film tersebut ditulis berdasarkan lagu berjudul sama yang dipopulerkan **Raisa Andriana**. Apakah komik dan film lokal mulai mengikuti tren adaptasi lagu yang juga ramai di Jepang sana? Bisa jadi. Dan karena alasan itulah saya bakal membuat ulasan pertama dari musik *mainstream* pop Indonesia di AMH Magz, hahaha!

Sejak usia 3 tahun, Raisa memang sudah memiliki potensi untuk bernyanyi. Namanya pertama dikenal setelah berkolaborasi bersama **David Foster** dalam konsernya di Indonesia. Setelah itu ia mengikuti berbagai *musical project* sambil tampil di berbagai kafe. Puncaknya adalah saat Raisa hadir di **Java Jazz Festival 2011** dimana namanya semakin dikenal.

Album *self-titled* ini rilis di tahun 2011 oleh **Solid Records** sebelum dialihkan ke **Universal Music Indonesia**. Album ini diproduseri oleh nama-nama besar seperti **Asta Andoko** (**RAN**), **Ramadhan Handy,** dan **Adrianto Ario Seto** (**Soulvibe**). Album ini menampilkan banyak sekali hits dari Raisa yang masih diputar di radio-radio hingga hari ini. Dan tentu saja, *track* Terjebak Nostalgia yang diadaptasi menjadi komik dan film barusan hadir di album ini.

Lagu-lagu dalam album ini bisa dikategorikan ke dalam musik R&B dengan *beat* kalem dan *steady*, atau musik *ballad mellow* pembuat hati termehek-mehek. Mari mulai dengan kategori pertama lewat lagu **Melangkah** yang memiliki komposisi nada *emotive*. Lalu ada **Serba Salah** yang menggunakan *beat* sebagai elemen kunci yang menjadi *hook* dalam lagu ini. Meskipun bukan sebuah lagu *ballad per se*, namun **Cinta Sempurna** menyajikan permainan R&B *slow* yang menarik.

Kita kembali ke jalur *upbeat* lewat **Inginku** yang punya permainan *chord* asik andalan berbagai musisi R&B pop lokal. Sementara itu **Bersama** lagi-lagi menyuguhkan formula yang sama dengan Cinta Sempurna. *Then, at long last* kita masuk ke *track* andalan Raisa berjudul **Could It Be**. Lagu R&B dengan *beat steady* ini sangat mengandalkan elemen *hook* di *chorus*.

Dan akhirnya waktunya membahas lagu-lagu *mellow* milik Raisa. **Apalah** merupakan satu lagi judul andalan Raisa, diawali dengan *strings* megah dan disambung suara Raisa yang *husky* namun tetap lembut diiringi dentingan piano syahdu. *And lastly*, tentu saja Terjebak Nostalgia. Masih mengandalkan permainan *strings* dan piano yang *emotive*, lagu ini sangat cocok bersanding, baik dengan film maupun komiknya.

Tunggu, masih ada satu track lagi dari Raisa berjudul **Pergilah**. Lagu pop ini bernuansa cerah dengan iringan musik ala *big band*. Hemat saya sendiri, nampaknya Raisa lebih baik tetap bertahan dengan musik R&B *soulful* dan *mellow pop* yang jadi andalannya dibanding musik seperti ini. *Thankfully*, di album Raisa selanjutnya **Heart To Heart** dan kolaborasi bersama **Afgan**, Raisa sudah memperhatikan betul faktor ini.

Saya rasa album pertama Raisa ini adalah album yang cukup *solid*, yang menjadi peletak dasar dari musik-musik Raisa di masa depan yang kini ramai didengarkan. Lewat album ini juga saya semakin mantap mengapresiasi musik *mainstream* lokal. Meskipun *mainstream*, masih ada musik-musik dengan kualitas oke dan mengambil banyak *cue* dari musik jazz dan *soulful*. Dipadukan dengan suara khas Raisa, menghasilkan berbagai album yang tak lekang diputar di radio maupun TV. (**mca_trane**)

TRACKLIST

1. Melangkah
2. Serba Salah
3. Cinta Sempurna
4. Inginku
5. Apalah (Arti Menunggu)
6. Bersama
7. Could It Be
8. Terjebak Nostalgia
9. Pergilah

DID YOU KNOW?

Film Terjebak Nostalgia diperankan sendiri oleh Raisa, bersama dengan Maruli Tampubolon dan Chico Jericho. Lokasi film banyak diambil di Indonesia dan New York, Amerika Serikat. Disutradarai oleh Rako Prijanto, film ini bercerita tentang Raisa yang merupakan kekasih dari seorang pianis bernama Sora. Namun, Sora harus pergi ke New York untuk belajar musik. Bersama sahabat dekatnya Reza, Raisa lalu menyusul Sora ke New York.

Sementara itu, cerita versi komik ditulis oleh Titien Wattimena, dan digambar Beatrice Nauli dan Nadia Kusumahdewi. Cerita dalam komik dimulai saat Raisa pertama kali bertemu dengan Sora, dan memiliki pendekatan berbeda dari film.

Bersama Kevin Aprilio, Raisa pernah bergabung dalam band bernama Andante. Saat itu anggotanya ada Kevin, Raisa, Widy Soediro Nichlany, Raka Cyril, dan Satrianda Widjanarko. Sayangnya Raisa harus keluar karena pihak label menginginkan konsep yang berbeda dari saat itu. Anggota yang tersisa kini dikenal sebagai Vierratale.

HOPENESS

ZAQ (2016)

Series: Kokaku no Pandora
Composer: ZAQ, A-bee
Vocal: ZAQ
Genre: J-Pop, Electropop
Label: Lantis

▶ CLICK TO PLAY DEMO

Dalam era *internet* ini, sudah banyak sekali orang-orang yang populer berkat *attitude do-it-yourself* mereka. Termasuk pula dengan **ZAQ** yang gagal lolos berbagai audisi penyanyi saat masih kuliah. Maka ZAQ yang sedari kecil belajar untuk bermusik secara otodidak, memulai karirnya sebagai komposer musik *anisong* sebelum akhirnya muncul membawakan lagunya sendiri di *anime* **Chuunibyo demo Koi ga Shitai**.

Sebagai komposer yang belajar musik secara otodidak, gaya bermusik ZAQ sering kali keluar dari pakem teori musik. Hal yang sama mungkin bisa kita lihat juga dalam single terbarunya, **Hopeness**, yang menjadi lagu *opening anime* **Kokaku no Pandora**.

Beberapa *anime* yang diangkat dari karya **Shirow Masamune** sering kali melibatkan musisi veteran dengan repertoir *cutting edge* atau diganjar banyak pujian oleh kritikus. Begitu pula dengan Kokaku no Pandora yang *soundtrack*nya ditangani **TECHNOBOYS PULCRAFT GREEN-FUND**, yang juga terlibat di **Appleseed Ex Machina**. Lalu, apa ZAQ bisa menyejajarkan namanya di antara para musisi brilian? *In fact, she could!*

Lewat Hopeness, kita disuguhkan gaya lain dari musik ZAQ. *Intro* dan *verse* terasa **Yoko Kanno**-*esque* dari **Ghost in the Shell SAC**, sementara *chorus*nya akan sangat akrab bagi kamu yang senang mendengarkan lagu-lagu *anisong*. ZAQ nampaknya tak lupa dengan *tone* dari Kokaku no Pandora, yang mengkombinasikan elemen *sci-fi cyberpunk* dengan *shojo-ai*.

Dalam dua *track* lain kita akan disuguhkan musik ZAQ dalam format *full band*. **Heroine wa Uso** merupakan *track pop rock* dengan *beat* asik, dan FYI dalam *track* ini hadir **EFFY** yang mana ia dan ZAQ bekerja sama dalam film **LoveLive**. *Lastly* ada **Bara no Koshikake** yang *chilling* dengan *bassline* menarik. *But that's not all*, karena ada *remix* Hopeness dari **A-bee**.

Itu saja? Tidak! ZAQ dan TECHNOBOYS PULCRAFT GREEN-FUND juga berkolaborasi dalam lagu *ending* berjudul **Lose Control,** yang dinyanyikan **Fuku Sanae** dan **Numakura Manami**. (**mca_trane**)

CHECKMATE!?

MICHI (2015)

Series: Dagashi Kashi
Composer: Fujita Junpei, Iwahashi Seima (Elements Garden)
Vocal: MICHI
Genre: J-Pop
Label: Pony Canyon

▶ CLICK TO PLAY DEMO

Penyanyi J-pop **MICHI** memulai debutnya bersama label **Pony Canyon** lewat *split single* **Cry for the Truth** dan **Secret Sky** yang muncul di *anime* **Rokka no Yuusha**. Debut MICHI disambut dengan cukup hangat, memberi sinyal bahwa ia akan segera mengisi lagu-lagu *anime* lain. Tahukah kamu bahwa MICHI juga hadir di **AFAID 2015** lalu? Ia tampil di *mini stage* bersama dengan *seiyuu* **Hanamori Yumiri** dan **Endo Yurika**.

Walaupun tak bisa dibilang segera, setelah jeda 3 bulan selepas Rokka no Yuusha, akhirnya MICHI mengeluarkan *single* terbaru untuk *opening anime* **Dagashi Kashi**. *Single* bertajuk **Checkmate** diproduseri oleh **Fujita Junpei** dan **Iwahashi Seima** dari *circle* **Elements Garden**. Dengan dukungan komposer kenamaan, apakah single MICHI ini mampu menarik perhatian?

Let's start, shall we? Side A dibuka dengan intro gitar akustik dan dilanjutkan dengan *lead* violin apik. Lagu Checkmate ini terkesan *smoky* dan misterius, sementara bagian *chorus* lebih ringan. Berkat *bassline* yang *intricate*, permainan drum *technical* dan tentunya vokal MICHI yang *mature* namun tetap manis, lagu Checkmate pas mengisi 90 detik awal dari Dagashi Kashi.

Lalu di *side B* berjudul **Infinity**, kita disuguhkan dengan lagu gaya *anisong* yang *emotive* lewat permainan *string* menggugah. Suara MICHI memainkan nada-nada rendah terdengar agak berat.

As usual, dua *track instrumental* disertakan dalam *single* ini. Spesial bagi kamu yang *ngebet* sekali untuk bernyanyi sendiri.

Masih ada laman kosong untuk menulis namun saya sudah menuliskan semua yang ingin saya tuliskan. *Nevertheless*, kehadiran MICHI di *anime* populer Dagashi Kashi bisa membuka jalan baginya untuk tampil di lebih banyak *anime*, entah mengisi lagu *opening* dan *ending*.

As a side note, jangan lupa juga untuk mendengarkan lagu *ending* **Hey Calorie Queen** yang dinyanyikan **Taketatsu Ayana** sebagai si pecinta jajanan **Shidare Hotaru**. (**mca_trane**)

SIX SAME FACES - KONYA WA SAIKO!

TECHNOBOYS PULCRAFT GREEN-FUND (2015)

Composed, arranged and lyrics by TECHNOBOYS PULCRAFT GREEN-FUND
Vocal by Sakurai Takahiro, Nakamura Yuichi, Kamiya Hiroshi, Fukuyama Jun, Ono Daisuke, Irino Miyu, Suzumura Kenichi, Ishikawa Tomohisa, Matsui Yohei, Fujimura Toru

CLICK TO PLAY DEMO

Matsuno Osomatsu Matsuno Karamatsu
Matsuno Choromatsu Matsuno Ichimatsu
Matsuno Jushimatsu Matsuno Todomatsu
Oretachi mutsugo onnaji kao ga muttsu atta tte, ii yo na?
(Shake~)

Sakki atta yo ne? Oboeteta ze omae no kao! Ikkai nikai janai ndesu yo ne, tabun kore de rokudome da yo
Konya wa saikou! Nee odoro yo! Kimi no egao kawaii yo ne. A shinpai shinai de, bokura mo rokunin. Ore ga aitsu de, bokutachi wa boku
Un bokutachi mutsugo nanda. Kimi tachi mo sou darou?
(Shake~)

Dare ga dare demo onnaji zansu!
O furansu de mii wa shitta zansu (who? who?)
Ai wa chimi tachi no kokoro no naka ni atte (ho yell ho yell!)
Honno choppiri wakete cho mii ni mo, uhyo~ (oh so much sons!)
Hitasura asonde kurashite~

*
(Six same faces) Ah nante yaya koshii kyoudai zansho
Maze chatte (shake shake!)
(Don't be a nuisance) Konggara ga tte konran zansu
O fuzake yamete cho (shake shake!)
(Six same faces) dore ga dare da ka oshiete cho! Mou mii o shuyaku ni shite hoshii zansu! Kyara ga ichiban tatteru zansho? (shake shake!)
Maa soroi mo soro tte
Sutton kyo na renchuu zansu!
She, yeah~

Chounan Osomatsu Jinan Karamatsu
Sannan Choromatsu Yonnan Ichimatsu
Gonan Jyushimatsu Mattei Todomatsu
Oretachi mutsugo mada mada hatarakanaku tatte, ii yo na?
(Shake~)

Nanka tanoshii koto shimasen? Kimi tachi to aete lucky da yo! Kore tte honto kiseki da yo ne. Mutsugo to mutsugo no deai nante
Baba nuki ni naranai yo ne. Fu~ tashika ni onaji kaado dakara na. Suuji dake chigatte ne. Dare ga aniki de ototo katte?
Ma, ore ga ichiban kakko ii daro? Nee, boku wo erande yo
(Shake~)

Dare ga dare demo onnaji zansu!
O furansu wa mii no jikka zansu (who? who?)
Kondo chimi tachi mo tsurete tte hoshii zansho? (ho yell ho yell!)
Kooto da jooru yoi toko zansu yo uhyo~ (oh so much suns!)
Hatarakanai waga jinsei, c'est la vie!

**
(Six same faces) Ah nante subarashii jinsei zansho!
Iya ni natte (shake shake!)
(Don't be a nuisance) konggara ga tte konran zansu
O fuzake yamete cho (shake shake!)
(Six same faces) motto gabacho to ai shite cho! Chimi mii no o yo me ni kite hoshii zansu! Dare demo ii no nara mii ni shite cho (shake shake!)
Hora rippa zansho
O furansu no youfuku zansu
She, yeah~

***
(Six same faces) Ah nante mezurashii kyoudai zansho!
Houri dashite (shake shake!)
(Don't be a nuisance) o miai party chuu zansu
O fuzake yamete cho (shake shake!)
(Six same faces) dare ga konomi ka oshiete cho! Chimi mii o erabeba o shiawase zansu! Muttsuko chan tachi kaette cho (shake shake!)
Maa soroi mo soro tte
Sutton kyo na renchuu zansu!
She, yeah~

Osomatsu!

TECHNOBOYS PULCRAFT

Salah satu grup electronica veteran di Jepang, beranggotakan Ishikawa Tomohisa, Matsui Yohei dan Fujimura Toru. Mengambil banyak influence dari Kraftwerk, Yellow Magic Orchestra, Brian Eno, Talking Heads dan Steve Reich, musik mereka banyak menyisipkan elemen electronica retro layaknya YMO yang juga terinspirasi Kraftwerk. Mereka juga sering kali membuat track vokal dari lagu-lagu yang mereka kerjakan, menggunakan suara berat dan terkesan tua.

OSOMATSU-SAN

Lagu ending pertama Osomatsu-san ini merupakan sebuah sketsa/ drama CD dimana para Matsuno bersaudara mencoba untuk memikat hati perempuan kembar enam dalam sebuah acara kopi darat. Dalam satu titik, Iyami muncul dan memberi komentar kepada Matsuno bersaudara. Kembar enam dari keluarga Matsuno ini berbicara saling bersahutan dan akan agak sulit untuk membedakannya. Kami sudah memberi tanda dimana mereka bakal berbicara.

THE WORLD OF OZ

Clazziquai Project (2009)

Composed and Arranged by DJ Clazzi
Lyrics by Horan
Vocal by Alex Chu, Horan

▶ CLICK TO PLAY DEMO

A boy in love looking for a girl
In a wonder world, we live in OZ
A girl has lost her dancing shoes
On a yellow road, we live in OZ

*
Here we are, here we are in a fantasy land
Open up, listen up, someone's calling your name
Stepping in, stepping out, the story has just begun
We live in OZ (we live in OZ)
We live in OZ (we live in OZ)
We live in OZ (we live in OZ)
We live in OZ (we live in OZ)

We move we dance, we move we dance
We move we dance, we move we dance
We move we dance, we move we dance
We move we dance, we move we dance

A boy in love looking for a girl
In a wonder world, we live in OZ
A girl has lost her dancing shoes
On a yellow road, we live in OZ

**
Give me love, give me love, won't you show me the way
Take my hand, take my hand, take me back to my land
Can't you see, can't you see, we living in wonder world
We live in OZ (we live in OZ)
We live in OZ (we live in OZ)
We live in OZ (we live in OZ)
We live in OZ (we live in OZ)

One more try, give it one more try
We are coming for you, we are waiting for you
Give it one more try, just another try
When it comes to my hand, we have a whole lot of friends yeah yeah

We live in pandemonium
We live in pandemonium
We live in pandemonium
We live in pandemonium

**
Give me love, give me love, won't you show me the way
Take my hand, take my hand, take me back to my land
Can't you see, can't you see, we living in wonder world
We live in OZ (we live in OZ)
We live in OZ (we live in OZ)
We live in OZ (we live in OZ)
We live in OZ (we live in OZ)

A boy in love looking for a girl
In a wonder world
A girl has lost her dancing shoes
On a yellow road

CLAZZIQUAI PROJECT

Bermula dari hobi bermusik seorang web designer bernama Kim Sunghoon alias DJ Clazzi, kini Clazziquai Project menjadi salah satu nama besar di scene musik electronica Korea. Grup eksperimental ini diperkuat oleh vokalis Horan, Alex Chu serta adiknya Christina yang menjadi vokalis tak tetap. Selain sukses di Korea, Clazziquai Project juga sempat aktif di Jepang dan berpartisipasi dalam beberapa musik anime seperti Angel Heart, Appleseed Ex Machina, dan Summer Wars.

SUMMER WARS

Lahir dari buah pikiran Mamoru Hosoda, Summer Wars menjadi satu lagi film monumentalnya setelah The Girl Who Leapt Through Time. Bertema "social networking" dan "keluarga besar", Summer Wars menceritakan kisah Koiso Kenji sebagai moderator sambilan di dunia virtual OZ. Kenji diundang oleh Shinohara Natsuki untuk menemui keluarganya di Ueda. Disaat yang sama, sebuah email misterius membawa OZ kedalam kekacauan yang disebabkan AI Love Machine.

ALISON ROCK

Introduction

Alison Rock adalah sebuah Band aliran Emo Rock yang berasal dari Denpasar, Bali. Alison Rock didirikan tanggal 18 September 2013 yang memiliki arti cahaya matahari, dimana cahaya matahari bisa menembus lubang yang kecil sekalipun, Alison Rock diharapkan dapat menggugah selera musik nusantara, baik pencinta musik kaula muda maupun tua. Alison Rock juga memiliki arti "pertama" kelak Alison Rock bisa jadi yang pertama di hati, tak hanya oleh fans namun bagi penikmat musik tanah air.

Alison Rock telah mengeluarkan sebuah single berjudul "Hurt Begin". Alison Rock telah beberapa kali tampil pada acara-acara bergengsi di Bali dan Jawa Timur, diantaranya Isshoni Tanoshi Universitas Brawijaya Malang, Nusa Penida Festival, 2nd Anniversary One Ok Rock Bali, PICA FEST, Bali Japan Night Boshe VVIP Club, DJAFU Universitas Udayana, Seisshun Matsuti STPBI Denpasar dan lainnya. Alison Rock juga diberi kehormatan diundang untuk interview di beberapa radio nasional.

Media Sosial

Alison Rock

@AlisonRock_

alisonrockofficial

youtube.com/channel/alisonrock

reverbnation.com/alisonrock

soundcloud.com/alison-rock-2/hurt-begin

Music Video Alison Rock – Hurt Begin
https://www.youtube.com/watch?v=_1eFIPBcHT0

Personil

Sabda Vokalis	Dedy Gitaris	Aya Bassist	Adit Drummer

Ingin Alison Rock tampil di event kalian? Silahkan hubungi contact person di bawah ini.
Ade Wahyu : 087862450015 Email : adewahyu593@gmail.com alisonrockband@yahoo.com

EVENT

cosplay & event report

FINAL RESULTS

Selama bulan Desember tahun 2015 lalu, *fanpage* AMH Magz diramaikan dengan *event* AMH Magz Awards 2015. Mengikuti tradisi di tahun sebelumnya, dan juga di tahun sebelum-sebelumnya lagi, AMH Magz Awards merupakan *polling* terkait judul-judul *anime* favorit pembaca dan juga *likers* AMH Magz.

Tahun 2015 ini, skalanya jauh lebih besar dari tahun sebelumnya. Dengan total 24 nominasi, ada banyak sekali kategori yang dipertandingkan. Mulai dari *anime* favorit berdasarkan musim tayang, *genre*, hingga *polling* karakter. Jumlah suara yang masuk pun melebihi suara dari tahun sebelumnya, sehingga *event* harus dibagi ke dalam dua putaran.

Polling putaran pertama sepenuhnya dibebankan pada partisipan, sementara di putaran kedua terdapat sedikit pertimbangan dari tim redaksi yang menilai nominasi seobjektif mungkin.

Kami dari pihak redaksi AMH Magz mengucapkan terima kasih atas partisipasi pembaca dan *likers* dalam AMH Magz Awards 2015. Kami sadar masih ada banyak kekurangan dalam penyelenggaraan acara di tahun 2015 ini. Seluruh pencapaian dan kekurangan di *event* kali ini akan digunakan untuk menciptakan *event* yang lebih baik lagi di masa depan.

SAMPAI KETEMU DI EVENT SELANJUTNYA!

2015 WINTER AWARD

1 DEATH PARADE

SAENAI HEROINE NO SODATEKATA

THE IDOLM@STER CINDERELLA GIRLS

ANSATSU KYOSHITSU

KANTAI COLLECTION

KUROKO NO BASUKE 3

2015 SPRING AWARD

1 HIBIKE! EUPHONIUM

OREGAIRU ZOKU

GINTAMA°

SHOKUGEKI NO SOMA

KEKKAI SENSEN

HELLO!! KINIRO MOSAIC

2015 SUMMER AWARD

1 NON NON BIYORI REPEAT

OVERLORD

CHARLOTTE

HIMOUTO! UMARU-CHAN

WORKING!!!

GATE

2015 FALL AWARD

1 ONE PUNCH MAN

GOCHUUMON WA USAGI DESU KA??

KIDO SENSHI GUNDAM: TEKKETSU NO ORPHANS

NORAGAMI ARAGOTO

OWARIMONOGATARI

HAIKYUU!! 2

SHORT ANIME AWARD

1 DANNA GA WAKARANAI 2

WAKABA*GIRL

OKUSAMA GA SEITOKAICHO

NINJA SLAYER

DANCHIGAI

ANIME DE WAKARU SHINRYOUNAIKA

ANIME MOVIE AWARD

1 LOVE LIVE: THE SCHOOL IDOL MOVIE

KYOKAI NO KANATA: MIRAI-HEN

DIGIMON ADVENTURE TRI: SAIKAI

BORUTO

PSYCHO-PASS MOVIE

DATE A LIVE: MAYURI JUDGEMENT

GRIPPING AWARD

1. ONE PUNCH MAN
2. GATE
3. NORAGAMI ARAGOTO
4. KANTAI COLLECTION
5. JJBA: STARDUST CRUSADERS 2
6. KEKKAI SENSEN

TOUCHING AWARD

1. HIBIKE! EUPHONIUM
2. OREGAIRU ZOKU
3. PLASTIC MEMORIES

4. AKAGAMI NO SHIRAYUKIHIME

5. CHARLOTTE
6. ORE MONOGATARI

SIDES LOST AWARD

1. GINTAMA°
2. OSOMATSU-SAN

3. HIMOUTO! UMARU-CHAN
4. ONE PUNCH MAN
5. WORKING!!!
6. KANGOKU GAKUEN

JUMPSCARE AWARD

1. GAKKOU GURASHI
2. OWARIMONOGATARI

3. SAKURAKO-SAN NO ASHIMOTO
4. TOKYO GHOUL √A
5. SUBETE GA F NI NARU
6. KAGEWANI

HAREM AWARD

1. SAENAI HEROINE NO SODATEKATA
2. NISEKOI:
3. GRISAIA NO RAKUEN
4. TO-LOVE-RU DARKNESS 2ND
5. GAKUSEN TOSHI ASTERISK
6. HIGH SCHOOL DXD BORN

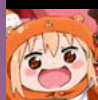
SCIENCE! AWARD

1. KIDO SENSHI GUNDAM: TEKKETSU NO ORPHANS
2. PLASTIC MEMORIES

3. HEAVY OBJECT

4. CLASSROOM CRISIS

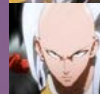
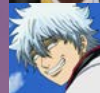
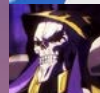
5. SIDONIA NO KISHI 2
6. COMET LUCIFER

DAILY LIFE AWARD

1. NON NON BIYORI REPEAT
- HIMOUTO! UMARU-CHAN
- GOCHUUMON WA USAGI DESU KA??
- WORKING!!!
- JOUKAMACHI NO DANDELION
- HIBIKE! EUPHONIUM

GUILTY PLEASURE AWD

1. CHARLOTTE
- GINTAMA°
- NINJA SLAYER
- HIMOUTO! UMARU-CHAN
- GAKKOU GURASHI
- KUUSEN MADOUSHI KOHOSEI NO KYOKAN

SAIGAR AWARD

1. PRODUSER
- HIKIGAYA HACHIMAN
- SAITAMA
- SAKATA GINTOKI
- AINZ OOAL GOWN
- YUKIHIRA SOMA

SAIMOE AWARD

1. OMAE KUMIKO
- KATO MEGUMI
- KAFUU CHINO
- KASUMIGAOKA UTAHA
- SHIRAYUKI
- TADOKORO MEGUMI

IMOUTO AWARD

1. HIKIGAYA KOMACHI
- DOMA UMARU
- MIYAUCHI RENGE
- TAKANASHI NAZUNA
- OTOSAKA AYUMI
- YUUKI MIKAN

BETA AWARD

1. ICHIJO RAKU
- HIKIGAYA HACHIMAN
- HONDA MIO
- AKI TOMOYA
- YUUKI RITO
- BELL CRANEL

BEST COUPLE AWARD

1. JUN X YACHIYO

- HACHIMAN X YUKINO
- IKKI X STELLA
- ZEN X SHIRAYUKI
- RAKU X KOSAKI
- YUU X NAO

GIRLS OTP AWARD

1. KUMIKO X REINA

- AKAGI X KAGA
- YUI X YUKINO
- KYOKO X AYANO
- ILLYA X MIYU
- HOTARU X KOMARI

BOYS OTP AWARD

1. HACHIMAN X SAIKA

- SAITAMA X GENOS
- YUU X MIKA
- GINTOKI X HIJIKATA
- HINATA X KAGEYAMA
- QWENTHUR X HAVIA

MALE SEIYU AWARD

1. SUGITA TOMOKAZU

- KAMIYA HIROSHI
- ONO DAISUKE
- MATSUOKA YOSHITSUGU
- EGUCHI TAKUYA
- TAKEUCHI SHUNSUKE

FEMALE SEIYU AWARD

1. HANAZAWA KANA

- HAYAMI SAORI
- TOYAMA NAO
- SAWASHIRO MIYUKI
- UCHIDA MAAYA
- SAKURA AYANE

SOUNDTRACK AWARD

1. IWASAKI TAKU

- JUN MAEDA
- RASMUS FABER
- MIYAZAKI MAKOTO
- MATSUDA AKITO
- HIDEKAZU TANAKA

© Armcho
http://www.pixiv.net/member.php?id= 92103

Bandung Japan 2 Festival

Cukup disayangkan bahwa pada tahun 2015 lalu, tidak ada gelaran Bandung Japan Festival. Event kebudayaan yang menggandeng pemerintah kota Bandung dan juga Japan Foundation ini dimulai pada tahun lalu, sebagai jembatan kebudayaan antara Jepang dan Indonesia, khususnya di daerah Jawa Barat dan sekitarnya. Nah, setelah hadir pada tahun 2014 lalu, Bandung Japan Festival menggelar acara keduanya di awal tahun 2016 ini.

Dibawakan oleh Tubagus Akmal dan Annisa dari JS Navigator, acara ini kembali menampilkan pagelaran budaya Sunda dan juga Jepang. Headliner utamanya adalah Scarlet, Astro Paper, Para Van Java, For The Youth, Angklung Siloka, Fairytails, Yumi Akimoto dan HENOHENOMOHEJI. Selain penampilan musik, ada pula aksi *dance* dari Lumina Scarlet, Love Tune, Himawari, Kirari, Sanggar Tari Putriayu, Yosakoi Beat dan Orion Shock. Ada juga *special performance* kabaret dari Kadaluarsa Cosplay.

Selain hiburan tersebut, ada juga berbagai kontes seperti *seiyuu*, *cover sing*, *cover dance*, *live drawing*, serta COS Battleground *cosplay competition*. Kontes cosplay ini dijurikan oleh Clarissa Punipun, Pinky Lu Xun, Menk, Wawa, dan lain-lain. Oh ya, Clarissa yang juga merupakan pentolan Vesuvia ini menampilkan kebolehannya meng*cover* lagu *anime* dengan piano. Bagi yang ingin belajar, ada pula *workshop* ilustrasi bersama Is Yuniarto.

Bandung Japan Festival juga dimeriahkan oleh berbagai *stand* komunitas dan juga *circle*. Pastinya bisa khliaf belanja di BJF2. (**mca_trane**)

GOR Lodaya Bandung, 30 Januari 2016
Photos: mca_trane, Anobaith

SURABAYA NIHON MATSURI WITH CLAS:H 2016

Artikel : omega8719
+ PandaWHY69

Surabaya Town Square
7 Februari 2016

matsurisurabaya.wordpress.com
clashcosplay.com

click to play

Surabaya Nihon Matsuri kembali hadir pada tahun 2016. Ini merupakan sebuah festival kolaborasi kebudayaan Jepang yang diselenggarakan atas kerja sama Konsulat Jendral Jepang bersama PERSADA. Pada festival ini selain acara hiburan juga terdapat bazaar dan workshop. Yang istimewa CLAS:H juga ikut ambil bagian dalam acara ini. Nah lho apa pula CLAS:H ini?

Event CLAS:H tahun lalu sudah pernah dimuat dalam AMH Magz edisi 25. Sebagai pengingat atau bagi yang belum tahu, CLAS:H adalah kompetisi cosplay tingkat nasional. Kontes ini melakukan berbagai seleksi di kota Surabaya, Yogyakarta, Bandung dan Medan. Peserta yang berhasil menjadi juara, pastinya akan mendapat hadiah. Tapi intinya bukan hanya itu saja. Diharapkan dengan adanya kompetisi, cosplayer bisa makin bersemangat membuat kostum yang berkualitas. Yang tidak ikut lomba ataupun penonton juga berkesempatan untuk mendapat kenalan lebih banyak dengan rekan-rekan sehobi. Bahkan pada acara ini banyak berlalu lalang cosplayer yang unjuk diri meski tidak mengikuti kompetisi CLAS:H.

Surabaya Nihon Matsuri dibuka sekitar pukul 10.30. Diawali dengan sedikit prakata oleh ketua acara dan perwakilan konjen Jepang. Pengunjung masih terlihat sedikit. Karena areanya cukup besar membuat jumlah pengunjung awal jadi terlihat kurang. Setelah pembukaan usai ditampilkan fashion show anak-anak TK dengan pakaian adat Indonesia dan Jepang. Yang dari Indonesia menggunakan yukata, sedangkan dari Jepang menggunakan baju adat

Indonesia antara lain dari suku Dayak, Minang dan lupa satu lagi dari mana. Sejumlah pengunjung bersorak saat anak-anak di panggung tampil menggemaskan.

Sesudah fashion show, ditampilkan peragaan Judo. Ilmu bela diri yang mengandalkan bantingan. Penonton juga mendapat sejumlah tips untuk gerakan bela diri. Berkeliling di sejumlah bazaar ternyata juga ada demo membuat kue Mochi. Kue ketan khas dari negeri Sakura. Setelah itu disusul lomba makan ramen. Terkumpul 9 peserta kelaparan yang siap menyantap 5 mangkok ramen pedas. Lomba ini kurang seru karena pesertanya tidak ada yang makan selahap Takeru Kobayashi. Tidak pernah tahu nama Kobayashi? Nah bisa panjang lebar kalau dijelaskan di sini, coba cari di internet dengan keyword "Kobayashi food competition". Pertunjukan disusul dengan demo membuat sushi dan band.

Lomba karaoke dimulai dengan salah satu juri adalah Hiroaki Kato. Kurang tepat bila disebut karaoke karena penyanyi memang harus menyanyi tanpa bantuan text dan video. Sayangnya ada sedikit masalah pada sound system jadi lomba ini kurang maksimal.

Akhirnya acara CLAS:H dimulai pada sekitar pukul 14.00. Diawali dengan sebuah kompetisi anidance. Group peserta melakukan tarian dengan menggunakan lagu tema anime. Kostumnya pun harus sesuai dengan tampilan karakter lagu yang digunakan. Pada bagian ini saya cuma berhasil mengenali grup yang melakukan tarian lagu dari UtaPri dan LoveLive.(**omega8719**)

1 Salah satu peragaan gerakan judo.

2 Anak TK yang ikut serta fashion show pakaian adat Indonesia dan Jepang.

3 Persiapan lomba makan ramen pedas. Peserta diambil dari penonton.

4 Wind orchestra East Wind membawakan sejumlah lagu anime dan Jepang. Sayangnya *sound system* tidak optimal membuat bagian *treble* tenggelam oleh *bass*.

5 Juri cosplay dan anidance.

6 Salah satu peserta lomba menyanyi. Sekali lagi sound masih tidak optimal sampai pada satu peserta ada mic yang sempat hilang suaranya.

1 Memasuki siang hari, penonton makin membludak. Di bagian depan penonton harus duduk karena juri ada di belakang.

2 Grup yang menarikan lagu dari UtaPri.

3 Grup yang menarikan lagu dari movie LoveLive.

4 Cosplayer Kamen Rider Kuuga yang keren.

5 Peserta cosplay single catwalk.

6 Untuk single, peserta hanya diberi waktu 10 detik.

7 Zhuge Kamiya, penggagas acara CLAS:H. Itu pelipisnya luka sungguhan karena ada insiden kecil katanya.

Setelah datang terlambat jam 13an lebih, awalnya takjub dengan keramaian acara ini. Waaahhh rame ya, yang juga disetujuin ama temen saya yang kebetulan bawa DSLR memotret cosplayer yg unik, termasuk seorang cosplayer anak-anak yg berkostum Saint Seiya.

Nah, *spotlite* acara ini adalah panggung single cosplay, yang mana saya ngeh banget dengan penampilan salah satu peserta yg berkostum Saint Cloth Aiolos. Eh, bener gak ya, haha kebanyakan lupa nama karakter seh. Yang dari Saint Seiya the movie itu loh, juga peserta yg bercosplay jadi Ash dan bawa-bawa pikachu-nya. Lalu yg lainnya kelupaan lagi karena banyak sekali.

Lalu acara berlanjut dengan *stage performance* di mana para peserta berakting

sesuai *scene* tokoh cosplay yg mereka bawakan, di sini saya terpaku dgn peserta cosplay berkostum Gundam Unicorn phenex tandem dengan Sinanju. Boookkk, heboh juga tanggapan penonton ketika kedua cosplayer ini memasuki panggung. No pic = hoax, karena gak sempat motretin, haha.

Setelah itu, acara dilanjutin ama performance dari Redshift yg muterin tune-tune yang kebanyakan dari lagunya Hatsune Miku, seperti yg salah satunya favorit saya yaitu *package* yang sempat dipopulerkan ama livetune. Penonton depan stage sampe beryel-yel mengikuti lagu-lagu yg disuguhkan, cuman sayangnya sempat *error* kabel yang nyambung ke *soundsystem* hingga sempat suara terputus-putus, tapi penampilannya disambut meriah oleh penonton. Walaupun area sekitar sempat diguyur hujan cukup deras, tapi antusiasme penonton nggak surut juga, bahkan sempat minta *encore*.

Fuah, karena kaki dah pegel, ditambah lapar, akhirnya saiya pulang dengan pegal-pegal di kaki bareng teman saya tadi, sambil agak ngomel karena sempat diusirin satpam untuk tidak duduk di pojokan pintu masuk/keluar samping mall. Sekian report gajebo ini, terima kasih SNM2016 atas keseruan yg ditampilkan.(**PandaWHY69**)

Secara keseluruhan acara ini sangat menyenangkan. Sound system yang agak kurang maksimal. Saya perhatikan panitia juga sudah menyediakan ruang ganti untuk persiapan peserta letaknya bukan sekedar di belakang panggung tapi memang ada ruangnya.

1 Umi DAAA!

2 Perasaan banyak yang cosplay Umi.

3 Penasaran dia ini cosplay karakter siapa.

4 Juri ikut manggung saat menyerahkan pilihan cosplayer favorit.

5 Salah satu pemenang favorit yang bercosplay sebagai karakter utama game Bayonetta.

6 Ini juga menang, pasti rumit sekali bikinnya dan perlu hati-hati saat naik panggung.

BIJAC NO TANJOIWAI 9

Issho Ni Tanoshimimashou!

27-28 Februari 2016
Binus International, Senayan, Jakarta

Pagelaran setahun sekali yang diadakan oleh Binus International Japanese Culture Club (BIJAC) kembali lagi di tahun 2016. Inilah event mereka yang telah mencapai hitungan angka 9, yaitu BIJAC no Tanjoiwai 9.

Dengan tagline Issho ni Tanoshimimashou, acara BIJAC kali ini diselenggarakan sedikit lebih awal dari tahun sebelumnya, yaitu 27-28 Februari. Lokasinya masih sama dengan tahun lalu, yaitu di kampus Binus International di kawasan Senayan, Jakarta.

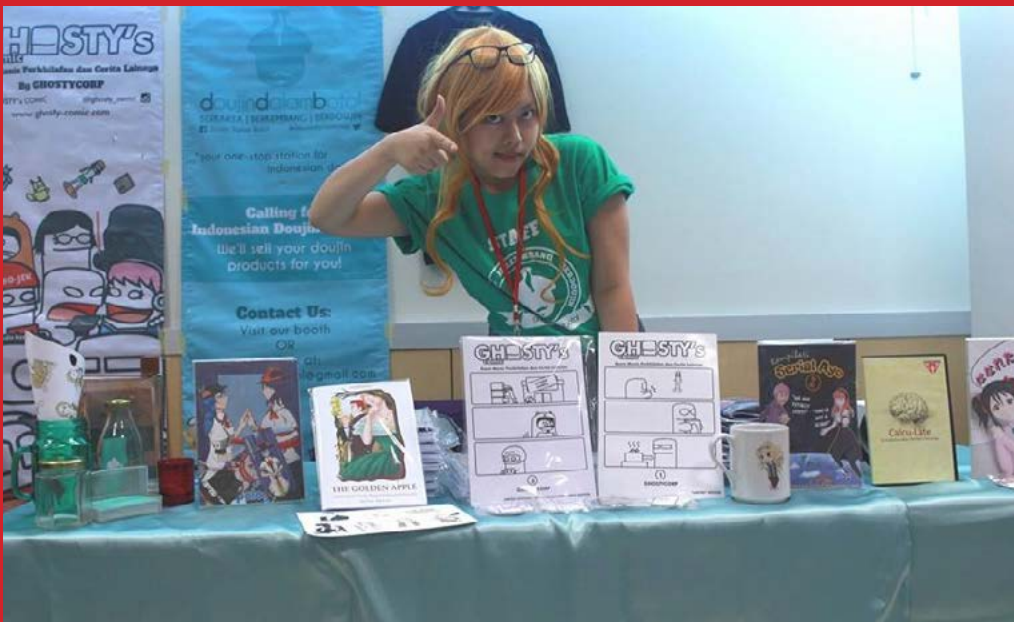
Sayangnya, awak AMH Magz berhalangan hadir di gelaran kali ini, huhuhu. Namun jangan kuatir karena kami tetap bakal melaporkan kejadian-kejadian asyik yang ada di sana. Sebelumnya kami ingin berterima kasih kepada Sudwi Karyadi, Ikhwan, ID Photo Gallery, adidkh, dan Doujin Dalam Botol atas foto-fotonya.

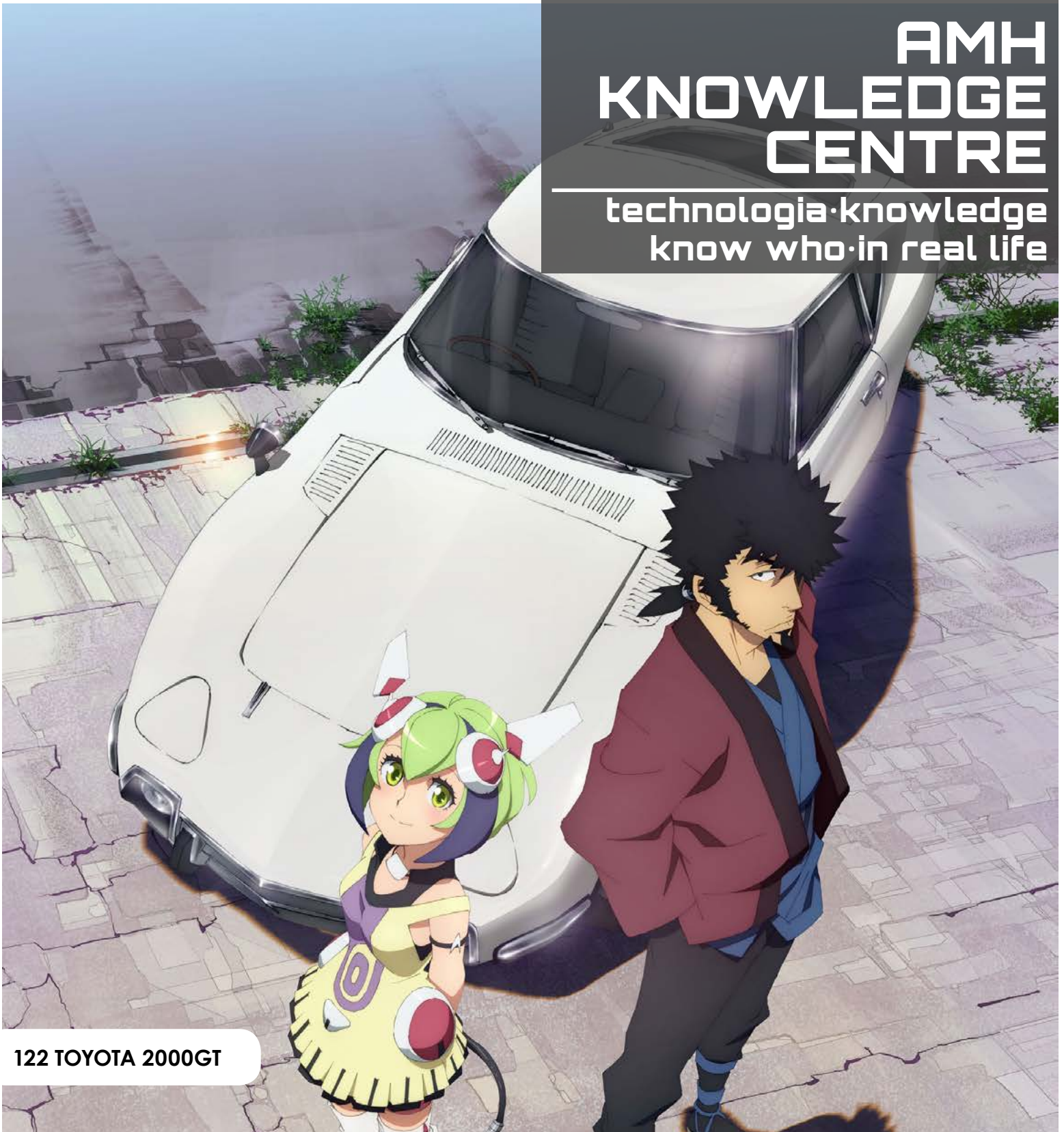
Seperti biasanya, acara BIJAC tahun ini pun menghadirkan berbagai komunitas Jejepangan dan circle yang menampilkan karya serta barang jualan masing-masing. Selain menampilkan komunitas, ada juga seminar dan panel diskusi dalam gedung utama. Pertama ada seminar pendidikan di Osaka bersama OBGK, lalu seminar industri kreatif yang menghadirkan narasumber komikus yaitu Fajar (GHOSTY's Comic) dan Excel (Risa Comics). Tak ketinggalan juga panel diskusi rutin Forum Anime Indonesia dari KAORI Nusantara dengan topik dinamika cosplay bersama narasumber Zhuge Kamiya, Maria Margaretha Earlene, serta Ari Santosa.

Tak ketinggalan ada obake house Abandoned Asylum, maid cafe, cosplay competition, ramen eating competition, dan screening film (Toaru Hikuushi e no Tsuioku, Hotarubi no Mori e, Anohana, Gintama Kanketsu-hen).

Last but not least adalah pera bintang tamu! Dari cosplayer ada Clarissa Punipun, Shiraga Yanko, dan Misa Chiang. Lalu music performance ada Sekar Khatulistiwa, The Grgtz, Obake, Rachel Florencia, Rosemary Marian, Mea, dan juga Faint*Star dari Jepang!

EXPLODING KITTENS
MYSTERIUM
REBELLION
THE RESISTANCE
ONE NIGHT REVOLUTION

BIJAC
VOTE!

AMH KNOWLEDGE CENTRE

technologia·knowledge
know who·in real life

TOYOTA 2000GT

SPESIFIKASI

DIMENSI
4175X1600X1160MM

JARAK BAN
2330MM

BERAT KOSONG
1120KG

PENGGERAK
RODA BELAKANG

MESIN
2.0L 3M STRAIGHT-6

TRANSMISI
MANUAL 5 KECEPATAN

TENAGA
150HP @ 6600RPM

TORSI
130LBS/FT @ 6600RPM

KEC. MAKSIMUM
217KPJ

AKSELERASI
10S (0-60), 24S (0-100)

Perkembangan pesat teknologi menghadirkan berbagai penemuan baru dan juga terobosan mutakhir. Dalam dunia otomotif misalnya ada sistem aerodinamika aktif, mesin hibrida dan listrik, hingga teknologi navigasi yang makin canggih. Namun berbeda dengan Mabuchi Kyouma dari anime/manga Dimension W, ia masih setia mengendarai mobil tua ditengah-tengah galaknya modernisasi lingkungannya.

Mobil Mabuchi tersebut adalah Toyota 2000GT, sebuah mobil sport klasik yang kini dianggap sebagai supercar pertama produksi Jepang, bahkan digadang sebagai mobil yang merevolusi industri otomotif Jepang. Oleh beberapa kritikus, 2000GT bahkan disamakan dengan berbagai mobil sport luar negeri yang sudah memiliki nama besar, misalnya Porsche 911.

2000GT merupakan sebuah kerja sama antara Toyota dan Yamaha. Yamaha awalnya mendesain 2000GT untuk diproduksi oleh Nissan, namun proposal tersebut ditolak. Yamaha lalu memberikan proposal yang sama kepada Toyota dengan asumsi mereka memiliki pertimbangan yang lebih konservatif. Toyota pun menyetujui proposal Yamaha tersebut dengan harapan mampu mengubah image perusahaan. Toyota juga menunjuk desainer Nozaki Satoru untuk terlibat dalam produksi desain 2000GT.

Oh ya, sebagai info, setelah menolak proposal dari Yamaha, Nissan lalu merancang mobil baru yang nantinya bakal menjadi Datsun 240Z (Nissan Fairlady Z).

Desain bodi 2000GT banyak dipuji oleh kritikus dan juga penggila otomotif. Bodi *grand tourer fastback* dengan konsep "*coke bottle*" yang smooth dan aerodinamis, terbuat dari bahan aluminium. Di atas lampu *plexiglass* depan terdapat satu lagi lampu pop up berbentuk segitiga. Sisi interior sedikit sempit, namun dibuat nyaman dan mewah.

Toyota 2000GT memiliki mesin straight-6 2 liter yang berasal dari model tertinggi Toyota Crown. Yamaha memodifikasi mesin tersebut dengan konfigurasi *overhead camshaft* ganda serta tiga karburator Solex yang mampu menghasilkan tenaga sebesar 150hp. Dilengkapi transmisi manual 5 kecepatan, dengan rasio gigi 4.375 konon mampu mencapai kecepatan maksimum 217kpj dan konsumsi bensin 7.59l/100km.

Toyota hanya memproduksi 351 unit 2000GT selama dua tahun hingga 1970. 2000GT hanya diproduksi dalam bentuk fastback atap tertutup. Versi atap terbuka dibuat khusus untuk film James Bond berjudul "*You Only Live Twice*". Ada cerita menarik tentang film ini, ternyata Sean Connery yang saat itu memerankan James Bond tidak muat masuk ke dalam 2000GT. Toyota lalu menarik mobil 2000GT tersebut, memangkas atapnya, lalu dikirimkan kembali untuk dipakai shooting. Semua proses modifikasi itu hanya makan waktu selama dua minggu saja. 2000GT menjadi satu-satunya mobil Jepang yang dikemudikan James Bond dalam filmnya, plus merupakan mobil favorit Daniel Craig yang merupakan pemeran James Bond terkini.

Prestasi 2000GT di ajang motorsport pun tak bisa diremehkan. Memulai debutnya di Japanese Grand Prix, 2000GT memenangkan balapan Fuji 24-Hour di tahun 1967. 2000GT juga memegang beberapa rekor tes kecepatan dan ketahanan, sehingga memaksa Porsche untuk mendesain Porsche 911R untuk mengalahkan rekor tersebut. Almarhum Carroll Shelby juga pernah menurunkan tiga mobil 2000GT untuk dibalapkan di balapan SCAA. Satu mobil miliknya ditarik oleh Toyota.

Pada tahun 2015, Toyota 2000GT menjadi mobil Jepang termahal yang dilelang. Menimbang faktor seperti sejarah, prestasi di ajang motorsport dan juga kelangkaannya, sebuah Toyota 2000GT kondisi baik bisa terjual hingga 1.2 juta Dolar Amerika.

Dalam manga Kanojo no Carrera, Reina pernah bertemu dengan seorang kakek yang memiliki Toyota 2000GT. Sang kakek mengaku telah menyukai mobil tersebut sejak kecil, dan bekerja keras hingga usia senja agar bisa membeli mobil impiannya itu.

artikel : mca_trane

MCDONELL DOUGLASS F-4 PHANTOM II

Dua unit pesawat dengan cat putih abu-abu dengan bendera Jepang bersiap untuk lepas landas. Pesawat tersebut disenjatai dengan sebuah *guided bomb*. Setelah mendapat izin untuk lepas landas, pesawat yang lebih dikenal oleh umum sebagai F-4 Phantom, mulai menjelajah angkasa. Dalam waktu yang relatif singkat mereka sudah mencapai area target yaitu gedung senat Empire. Bom dilepaskan dan mulai menukik tepat sasaran pada target yang ditandai oleh unit pengintai di darat. Gedung senat yang butuh waktu bertahun-tahun untuk dibangun kini rata dengan tanah.

Itulah sepenggal adegan dalam anime GATE episode 15. Pesawat yang digunakan oleh JSDF adalah varian Phantom yaitu F-4JE. Pesawat jet tempur ini adalah rancangan pabrik Mcdonell Douglass. Paling awal diproduksi pada era 60an. F-4 Phantom dibuat untuk tugas *fighter* dan *interceptor*. Phantom bisa melaju hingga mach 2.2 meski jadi boros bahan bakar karena menggunakan *after burner*. Desain awal tidak memiliki *built-in* 20mm machine gun. Pada saat itu dianggap tidak perlu untuk pesawat kecepatan *super sonic* dan percaya diri dengan kemampuan misil *sidewinder* yang memiliki jarak tembak jauh. Diharapkan bisa menembak jatuh sebelum musuh melihat.

Namun ini berakibat kekuatannya tidak optimal di medan perang yang sebenarnya. Saat perang Vietnam meletus, F-4 tidak memiliki kemampuan bela diri dalam keadaan *dog fight*. Misil *sidewinder* selain mahal(saat tahun 60an) bila dibandingkan amunisi *machine gun*, juga tidak cocok digunakan dalam *dog fight* karena mudah meleset. Solusi awal adalah memasang *gunpod*, sebuah Vulcan Cannon 20mm eksternal. Ini membawa masalah baru lainnya. Akurasinya jelek apalagi saat terkena hambatan udara.

JSDF tercatat hingga tahun 2007 masih menggunakan F-4JE. Sebagian besar adalah hasil import pada tahun 1968. Ada 138 yang dibuat oleh Mitsubishi Heavy Industry dibawah lisensi. Meski tua dan tidak selincah pesawat generasi terbaru, biaya perawatan dan pelatihan lebih murah.

Ini dikarenakan Jepang tidak bisa sembarangan menghamburkan dana yang dialokasikan untuk JSDF meski perekonomian mereka terlihat kuat. Kekalahan di Perang Dunia II menurut *Article 9 of the Japanese Constitution* mereka tidak boleh menganggarkan dana lebih dari 1% dari GDP mereka untuk kekuatan pertahanan negara. (**omega8719**)

DIMENSI
19.2 X 11.7 X 5.0 M

BERAT KOSONG
13,757 KG

BERAT TAKE-OFF MAX
28,000 KG

MESIN
2 × J79-GE-17A AXIAL COMPRESSOR TURBOJETS

KRU DUA ORANG

KECEPATAN MAX
MACH 2.23 (2,370 KM/H)

KECEPATAN JELAJAH
940 KM/H

RADIUS TEMPUR
680 KM

PERSENJATAAN
MISIL SIDEWINDER, FALCOM, AMRAAM, VULCAN CANNON, GUIDED BOMB

SHOJI KAWAMORI

The Mecha Mastermind

text translation : mca_trane

Jika kamu senang dengan anime bergenre mecha, atau game-game dengan banyak mecha, besar kemungkinan robot-robot itu didesain oleh Kawamori Shoji. Kamu mungkin kenal dia sebagai otak dibalik Macross, namun sumbangsihnya dalam kultur mecha dunia jauh lebih besar lagi. Berikut ini adalah wawancara bersama Kawamori yang dikutip langsung dari Forbes, yang mengulas tentang karir Kawamori, Macross, Studio Nue, hingga mainan.

Kawamori on: His earlier life

Saya lahir di pedalaman gunung Toyama, di desa yang dekat dengan situs warisan budaya. Saat saya berumur 3 tahun, saya pindah ke Yokohama dan menghabiskan masa sekolah di sana. Setelahnya saya masuk ke salah satu dari 3 SMP di Keio, yaitu SMP Keio Futsubu. Lalu saya melanjutkan ke SMA dan akhirnya universitas. Di kampus, saya ikut kuliah teknik permesinan tapi saya tidak mengikuti UKM apapun. Meski begitu saya membuat fanzine Gundam bersama teman-teman lama, yang diberi nama Gunsight.

Sejak kecil, saya senang bermain kerajinan kertas dan balok bangunan. Di SMP saya berkumpul bersama teman-teman yang pandai menggambar. Awalnya saya tak begitu tertarik menggambar, namun akhirnya saya terinspirasi oleh teman-teman yang sangat berbakat dan saya pun mulai mencobanya.

Di kelas 3 SMP, tayang anime Uchuu Senkan Yamato di TV. Teman saya mendapatkan alamat studionya dan kami pun diajak untuk berkunjung ke studio itu. Di sana saya bertemu dengan anggota Studio Nue yang merupakan tim kreatif anime tersebut. Kira-kira dari sanalah permulaan karir saya sebagai desainer mecha. Sejak saat itu saya mulai memamerkan desain-desain saya kepada anggota mereka, yang mana selalu diberikan kritik dan saran. Akhirnya di SMA kelas 3 saya sudah bekerja paruh waktu di Studio Nue, membantu apapun yang saya bisa.

Akhirnya saya masuk universitas dan banyak belajar soal teknik permesinan, dengan harapan bisa membuat mobil atau pesawat. Masalahnya adalah, tidak ada sesuatu yang mirip dengan NASA di Jepang. Sementara itu pekerjaan saya di Studio Nue semakin banyak. Saya lalu menyadari juga bahwa saya masih bisa mendesain kapal-kapal luar angkasa di bidang kerja animasi, dan hal lainnya yang menurut saya menarik. Saya rasa yang barusan adalah salah satu momen yang penting.

Kawamori on: Mecha design

Kenapa saya fokus mendesain mecha? Saat masih sekolah, saya bertemu dengan Mikomoto Haruhiko. Dia adalah desainer karakter SDF Macross yang sangat pandai menggambar karakter. Lalu saya juga berkenalan dengan Hosono Fujihiko yang juga menjadi mangaka populer. Saya tidak bisa menyaingi mereka, setidaknya dalam urusan desain karakter.

Ada banyak pendekatan yang saya ambil dalam mendesain mecha, namun saya cenderung memulai dari setting. Seperti apakah karya yang bakal dibuat? Bagi saya mendesain komponen mekanik bukanlah segalanya, kamu juga harus bisa menjelaskan teknis dari ide tersebut. Karena dibutuhkan koherensi dalam sebuah karya original. Dalam mendesain karakter, para karakter memiliki struktur biologis yang identik dengan manusia. Kecuali jika karakter itu adalah alien. Karena para karakter didesain secara alami, poin yang harus diperhatikan adalah anatomi, gaya rambut, serta keseluruhan gaya ilustrasi.

Karena mecha adalah benda buatan, karakteristik orang-orang yang membuat dan mengatur proses produksinya harus ditambahkan dalam setting naratif. Teknologi mecha juga harus setara dengan standar yang ditetapkan dalam setting naratif. Maka saya harus benar-benar memahami setting untuk memahami seperti apa mecha yang harus saya desain. Kadang desain mecha lahir bersama dengan konsep keseluruhan, namun di saat yang sama ketika saya mendesain mecha utamanya, cerita utama bakal terpengaruh. Jadi bagi saya, mendesian mecha tidak sekedar mendesain saja.

Menurut saya, ada dua cara untuk mendesain: pertama adalah desain utama, kedua adalah styling. Tentu keduanya tak bisa dipisahkan sepenuhnya dan kadang keduanya merupakan sebuah kesatuan, tapi secara umum saya mencoba pendekatan desian dengan dua cara tersebut. Bagi saya, desain itu mengikuti mekanisme. Jadi ada konsep utama, ide, dan mekanismenya. Kalau diibaratkan dengan musik, mendesain adalah proses membuat komposisi lagu. Sementara styling dibuat berdasarkan

penampilan, ibaratnya adalah membuat aransemen dari komposisi tersebut.

Dalam dunia animasi, sering ditemukan kasus dimana ada sebuah kendaraan yang mustahil dapat bergerak namun ternyata bisa bergerak juga. Sebagai seseorang yang dahulu ingin menjadi insinyur, saya selalu ingin mencoba pendekatan yang lebih realistis. Jadi dari segi mekanisme, saya ingin mekanisme hadir pula dalam desain dan bukan cuma sekedar pajangan. Ini sangat penting jika ingin membuat mainan dari desain tersebut karena komponen dalamnya juga harus dipikirkan.

Aspek transformasi bentuk, bagi saya, harus mengejar orisinalitas. Ada banyak benda yang terlihat bagus dan keren, namun kehilangan fungsi seperti mesin dan kursi saat berubah bentuk. Ditambah dengan harus ditambahkannya komponen ekstra untuk membuat mecha tersebut berubah. Saat saya mendesain VF-1 Valkyrie 35 tahun yang lalu, jarang ada mecha yang berubah dalam satu proses utuh. Karena saat itu tidak memungkinkan, jika mampu mendesain seperti itulah yang bisa disebut original. Itulah dorongan utama saya dalam bekerja.

Untuk inspirasi, saya menyukai desain dari Isuzu 117 Coupe. Saat SD saya diceritakan oleh ayah saya tentang seorang desianer Italia bernama Giorgetto Giugiaro, dan dia adalah dalan dibalik banyak desain mobil Alfa Romeo, Fiat, dan juga DeLorean DMC-12 yang muncul di Back to the Future. Bisa dibilang saya menyukai dan dipengaruhi oleh karya-karyanya. Untuk desain yang lain, menurut saya pesawat XB-70 Valkyrie sangat jenius. Ia inovatif, jelas maksud penggunaannya, dan kelihatan unik di saat yang sama. Saya juga suka dengan Thunderbird 2, dari karakter bodi dan juga kreativitas yang dituangkan untuk membuatnya. Fantastis sekali.

Kawamori on: Writing and directing

Saat saya masih menggambar bersama teman-teman SMA, saya suka membayangkan cerita. Setelah bergabung dengan Studio Nue dan terlibat dalam perencanaan awal SDF Macross, saya membangun cerita dan konsep utamanya. Saya rasa saya suka membuat konsep cerita.

Dalam menulis cerita, pendekatan saya adalah apakah saya mampu menciptakan cerita original, menulis sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya. Pendeknya, sesuatu yang belum pernah dibuat. Jadi dalam proses mengkonsepkan cerita, tidak jauh berbeda dengan proses menulis, menyutradarai dan mendesain mecha karena setiap bagian saling terhubung. Secara umum, saya selalu mencoba mencari cara dan perspektif baru dalam menyampaikan cerita.

Untuk penulis favorit, saya tak tahu apakah dia dikenal di luar negeri tapi saya menyukai karya Mukoda Kuniko. Dia menulis berbagai skenario drama dan novelnya sangat fantastis. Saya juga menyukai penulis Arthur C. Clarke.

Sebagai sutradara, tugas betulan saya yang pertama adalah menyutradarai film SDF Macross: Do You Remember Love. Karena saya merupakan salah satu pencipta Macross dan juga anggota utama dari staff anime TV-nya, serta terlibat dari awal sampai selesai masa produksi, produser menyarankan saya untuk mencoba jadi sutradara. Itulah awal karir saya sebagai sutradara. Kalau ditanya tentang pengalaman, justru saya tidak diajari cara penyutradaraan sehingga saya melakukan pendekatan dari sudut pandang desainer. 30 tahun lalu saya tidak ikut sekolah film. Saya juga tidak diajari soal teknis penyutradaraan oleh senior-senior saya.

Karena saya juga dilibatkan dalam aspek produksi lain dari cerita hingga desain mecha, saya sudah dapat membayangkan bagaimana semuanya bisa terhubung. Tujuan utamanya adalah bagaimana menampilkan adegan yang dapat menekankan setting dan cerita, dengan cara seefektif mungkin. Karena itu saya putuskan untuk menerapkan ilmu-ilmu desain dalam proses penyutradaraan. Dalam sebuah cerita, selalu ada bagian pembuka, isi, dan penutup. Di dalamnya juga ada Ilini masa dan kejadian yang membutuhkan penekanan dalam tempo lambat. Emosi karakter juga memiliki momen naik-turun. Ekspresi emosi dan modulasi adegan aksi juga memiliki struktur yang sama untuk bersinergi dengan desain dan gaya. Sekali lagi, menggunakan metode yang jarang digunakan dan mencari orisinalitas itu sangat penting.

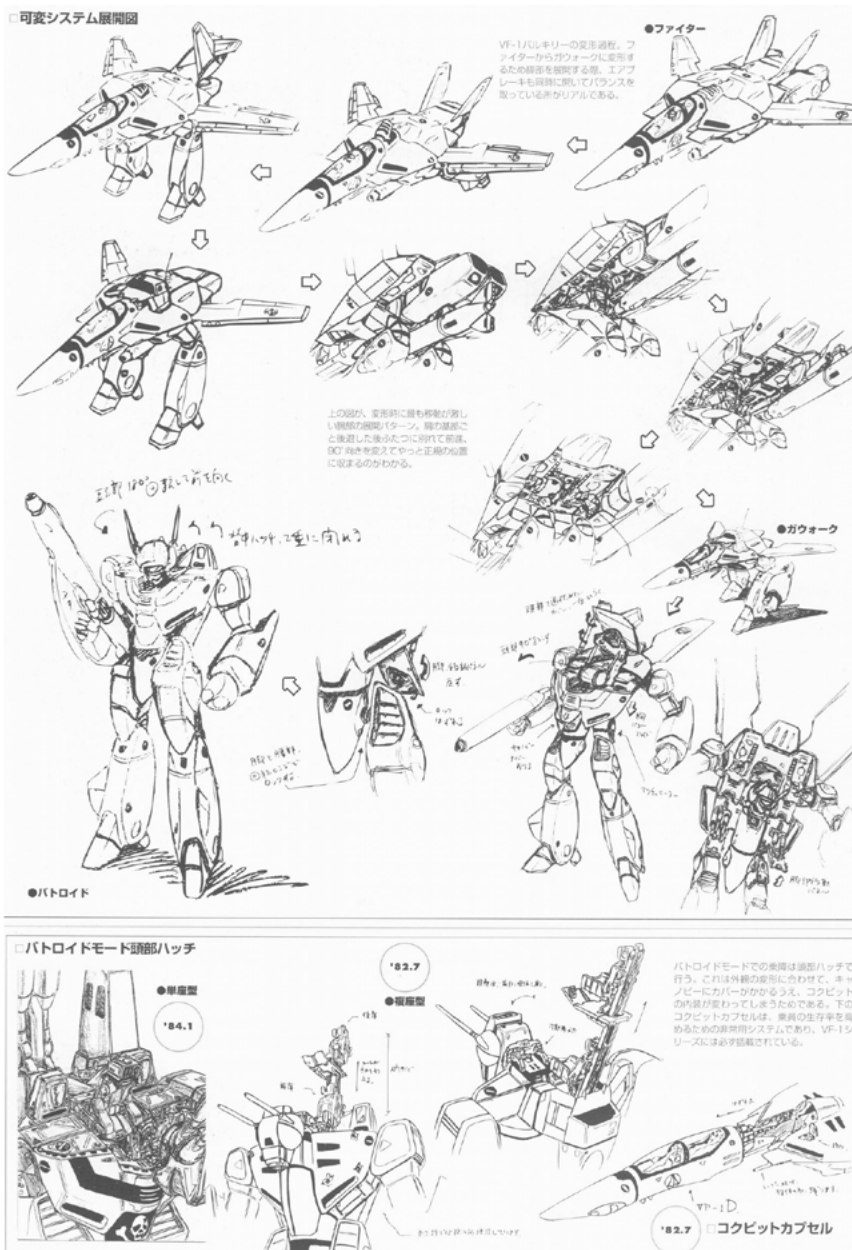
Ada banyak sutradara favorit saya, namun Ozu Yasujiro adalah favorit saya, beserta dengan karya-karya awal dari Stanley Kubrick. Sebenarnya ini lebih tergantung ke filmnya, karena banyak sekali sutradara berbakat.

Kawamori on: Studio Nue

Saya tak tahu pasti bagaimana Studio Nue terbentuk karena saya bergabung di tengah-tengah, namun studio ini dibentuk oleh empat orang: Miyatake Kazutaka, Kato Naoyuki, Takachiho Haruka, dan Matsuzaki Kenichi. Mereka menguasa berbagai disiplin ilmu, misalnya Miyatake dalam desain mecha, Kato dalam ilustrasi konsep, dan Takachiho dalam literatur. Mereka semua terlibat dalam Uchuu Senkan Yamato dan lebih dikenal dengan nama Crystal Art Studio. Menjelang akhir dari anime Yamato, mereka mengubah nama menjadi Studio Nue.

AKB0048 adalah anime yang menggabungkan sci-fi dan idol. Disutradarai Shoji Kawamori, diproduksi oleh Satelight.

Asal namanya berasal dari dongeng Jepang, dari makhluk bernama Nue. Ia punya wajah monyet, badan tanuki, kaki macan, dan ekor ular. Meskipun kadang susunannya berbeda, konsep utamanya adalah penggabungan empat binatang menjadi satu makhluk baru. Para pendiri Studio Nue adalah empat orang dengan latar belakang, keunikan dan cara berpikir yang beda. Mereka mewakili binatang-binatang yang bergabung menjadi satu makhluk baru. Tapi sebenarnya Miyatake terlihat seperti Tanuki, Kato seperti kelelawar vampir, Takachiho seperti ular, dan Matsuzaki sepertinya adalah kecoak.

Studio Nue masih berdiri dan punya kantor sendiri. Walaupun sekarang saya bekerja untuk Satelight namun semua karya terdahulu saya dipegang oleh Studio Nue, jadi saya masih menjadi anggotanya. Sekaligus mengklarifikasi, terutama untuk karya-karya baru seperti Macross Frontier, hak cipta originalnya dipegang oleh Studio Nue tapi proses produksinya dilakukan di Satelight.

Kawamori on: SDF Macross

Dulu saya sedang mengerjakan serial baru bernama Genocidas yang awalnya bakal menjadi serial sci-fi total. Bakal ada mecha non-humanoid yang unik di sana. Saat itu saya berkompetisi dengan Miyatake, siapa yang bisa mendesain mecha terbaik lebih dulu. Saya berpikir keras selama satu tahun namun tak ada ide yang muncul. Jadi saya memutuskan untuk istirahat dan berlibur main ski. Lalu saya menyadari bahwa saat bermain ski, saya harus membengkokkan lutut. Kemudian saya mendapatkan ide tentang mecha yang membengkokkan lututnya. Mungkin saya bisa memakai ide itu untuk membuat mecha yang unik. Awalnya jika saya mendesainnya seperti manusia, mecha itu akan terlihat seperti sedang jongkok. Jadi saya putar saja lututnya sehingga terlihat seperti burung. Inilah awal mula dari GERWALK.

Sekembalinya dari liburan, saya menunjukkan ide itu kepada Miyatake dan dia juga menunjukkan ide miliknya. Desain milik Miyatake juga memiliki sendi terbalik seperti saya, namun miliknya punya empat kaki dan cukup rumit untuk dianimasikan. Karena punya saya lebih sederhana dan mudah dianimasikan, saya anggap desain saya yang menang dalam kompetisi internal ini. Saya lalu mempresentasikan GERWALK kepada klien kami, namun karena bentuknya bukan humanoid maka mereka menolaknya karena tidak menjual. Saat itu, perusahaan mainan memiliki kendali besar dalam menentukan arah produksi anime. Jadi kami segera mencari ide baru yang lebih mudah dipahami. Malam itu, kami memikirkan cerita SDF Macross.

Di Studio Nue, Miyatake, Matsuzaki, Morita, dan saya melakukan brainstorming ide untuk mencari sesuatu yang belum pernah dibuat namun tetap dalam konteks sci-fi berbasis mecha. Saat itu Gundam, Yamato dan Star Wars sangat populer dan kami tak mau membuat sesuatu yang mirip dengan itu. Di sinilah kami mendapatkan ide tentang kapal tempur raksasa yang bisa berubah menjadi mecha. Meskipun kami memikirkan itu, saya merasa kurang puas dan orang lain bisa saja menggunakan ide yang sama, jadi saya harus selangkah lebih depan. Saat itu juga saya sedang mengerjakan Ulysses 31, proyek kolaborasi Jepang-Prancis. Saya mendesain kapal induk Odyssey. Satu ide saya yang tak terpakai adalah sebuah kota dan penduduknya yang ada di dalam kapal. Jadi bagaimana kalau kita taruh kota itu di dalam kapal tempur raksasa? Untuk semakin menekankan kesan raksasa, kami juga ingin menggunakan kapal induk betulan sebagai lengannya. Yang artinya kami juga butuh pesawat-pesawat untuk melindungi kapal tempur itu. Kami lalu memikirkan alasan kenapa kapal tempur ini berubah menjadi mecha humanoid. Di sini Matsuzaki menyarankan agar musuhnya berukuran raksasa pula, agar perubahan kapal tempur terlihat masuk akal.

Malam itu, kami merumuskan lebih banyak ceritanya. Di dalam kapal itu terdapat kota berpenduduk 50 ribu jiwa, dan ide pesawat yang bisa berubah pun dicetuskan. Besoknya saya menunjukkan ide itu ke Mikimoto yang mengerjakan desain karakter. Saat itu kami masih kuliah. Suatu hari kami pernah asyik berdiskusi saat jam perkuliahan. Kami sangat bersemangat hingga kami dimarahi dan dikeluarkan dari kelas. Karena saya besar di Yokohama yang punya kawasan pecinan, saya mencetuskan ide tentang kota di dalam kapal tempur itu. Mikimoto lalu menggambar karakter perempuan yang bernyanyi di restoran Cina. Inilah dasar dari karakter Lynn Minmay.

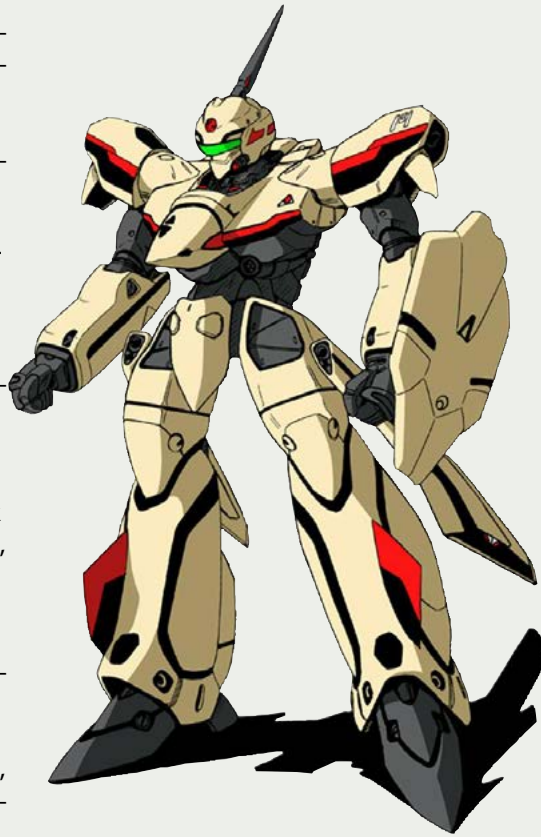
Semua ide yang kami punya memberikan momentum untuk maju selangkah lebih depan, jadi saya merasa harus sangat memfokuskan diri. Di tahap awal proses desain mecha, pesawatnya terlihat mirip mainan. Saat masih SMA saya juga memikirkan armor yang bisa berubah jadi saya menggunakan desain itu dalam proposal desain. Awalnya bagian lengan memanjang ke depan dan saling terhubung untuk membentuk moncong pesawat. Tapi bagian lengannya sendiri terlalu gemuk dan akhirnya tak terlihat mirip pesawat. Jadi satu hari saya sedang mengulik model pesawat F-14 Tomcat dan saya menyadari ada celah di antara kedua mesinnya. Mungkin saya bisa melipat tangannya di celah itu,

dan akhirnya itu menjadi dasar dari desain utama VF-1 Valkyrie.

Tapi saat itu perusahaan mainan menganggap mainan pesawat tidak begitu menjual, dan halangan lain pun muncul. Meskipun dari gambar tidak diterima, kami memiliki model purwarupa fisik yang dapat memberikan penjelasan lebih riil. Kami juga sadar bahwa dari model tersebut, desain kaki GERWALK dapat diaplikasikan. Artinya kami punya desain baru dengan tiga mode perubahan. Saat kami tunjukkan pada perusahaan mainan, mereka langsung menyetujui desain dan ceritanya.

Saat kudengar dari orang-orang di luar negeri kalau Macross lebih dikenal dari Gundam yang jauh lebih populer, sebagai orang Jepang saya tak begitu merasakan klaim itu. Akhir-akhir ini mecha yang dapat berubah sudah menjadi bagian dari kultur pop, salah satu contohnya adalah Transformers. Meski begitu, dulu konsep itu masih asing dan tak ada terlalu banyak realisme dalam mecha. Dalam Macross, terdapat pesawat yang dapat berubah untuk melawan raksasa. Kami merasa ada logika yang masuk akal dari sana, dan inilah yang membuat mecha dalam Macross dapat diterima di barat. Perbedaan lainnya adalah, di Macross terdapat tokoh protagonis yang merupakan orang biasa, spesifiknya penyanyi. Ditambah pula salah satu komandan kapal Macross adalah perempuan bernama Misa Hayase. Saat itu tak ada skenario dimana perempuan menjadi atasan tokoh utama. Banyak orang mengatakan, ide-ide dari Macross ditiru karya terbaru seperti Top Gun. Termasuk kombinasi lagu dan juga pesawatnya.

Sebelumnya saya sempat menginggung nyanyian Minmay. Saat produksi Macross berjalan saya harus memikirkan cara mengakhiri animenya. Biasanya dalam anime tempur, kekuatan serang dan juga senjata menjadi alat untuk menyelesaikan konflik. Itu sangat standar, jadi saya memanfaatkan setting Zentradi yang tidak memiliki kebudayaan sendiri. Minmay berperan sebagai penyanyi, dan itu dapat membuat musuh yang tak berbudaya merasa kaget. Akhirnya saya punya ide untuk mengakhiri perang luar angkasa dengan kekuatan musik dan juga efek culture shock. Saya pikir ini ide yang sangat orisinil, belum pernah diaplikasikan dalam media apapun. Di TV penyelesaiannya dibawakan oleh lagu Minmay, namun di film saya harus menyederhanakannya karena batasan waktu. Meskipun lagu itu berhasil membentuk persekutuan, penjahat utamanya harus dikalahkan dengan senjata. Itulah yang saya sesalkan.

Terkait nasib Hikaru, Misa dan Minmay, sulit sekali menjelaskannya. Saya sempat memikirkan itu namun saya tak tahu apa saya harus menceritakannya atau tidak. Saya tak bisa menjamin akan mengerjakan bagian itu.

Kawamori on: Macross 7 and Plus

Rasa sesal dari akhir SDF Macross membawa saya ke seri baru Macross, yaitu Macross 7. Protagonisnya adalah Basara Nekki yang terus bernyanyi dan tak pernah menggunakan senjata. Dari sisi positif musik, inilah yang berusaha dibawakan oleh Basara. Sementara sisi negatifnya, saya memikirkan hal seperti cuci otak, dan masuklah Sharon Apple dari Macross Plus.

Saat memproduksi Macross Plus, saya mempresentasikan konsep kecerdasan buatan kepada tim. Sharon Apple yang berwujud kotak hitam mampu diapresiasi penonton. Pertunjukkan yang dibawakan komputer mampu terlihat memukau. Saat itu banyak staff produksi yang berkata ini tak mungkin terjadi, namun kemudian muncul Hatsune Miku dan teknologi dunia nyata pun mampu mengejar sampai Macross Plus. Ngomong-ngomong soal Macross Plus, saya ingat pernah menonton trailer dari film Stealth dengan pesawat futuristik yang salah satunya dikendalikan komputer. Saya dengar dari Ichiro Itano yang sempat mengobrol dengan orang-orang industri film Amerika, katanya saat Stealth dirilis, tak ada yang boleh mengatakan kalau ceritanya diambil dari Macross Plus.

Kawamori on: Robotech

Sulit sekali untuk membicarakan Robotech. Saya tidak mengikuti keseluruhan ceritanya, ditambah mereka menggabungkan anime Macross, Southern Cross dan Mospeada. Jadi saya rasa hasil akhirnya cukup maksa. Di saat bersamaan, Robotech adalah kesempatan untuk menampilkan karya kami dan saya berterima kasih untuk itu. Namun karena terdapat perubahan cerita tanpa persetujuan dari kami selaku pencipta asli, rasa mengganjal tetap terasa hingga hari ini.

Saat Robotech pertama kali tayang, saya biasa pergi menonton atraksi pesawat di Amerika. Kadang-kadang para pilot mengobrol denganku, mereka sudah menonton Robotech dan mereka menyukai desain pesawatnya. Saya suka itu. Dan di saat bersamaan juga saya dengar bahwa beberapa desain saya di Macross dipakai di Battletech. Nampaknya perusahaan yang mendapat izin pemakaian desain sampul model plastik telah salah memahami izin tersebut. Mereka kira desain itu bisa dipakai di mana saja, jadi ada banyak desian yang dijiplak. Tentu saya tak menyetujui hal ini, dan saya juga baru tahu masalah ini dari pihak ketiga. Hal ini tak bisa saya ceritakan terbuka, karena bisa menjadi kasus.

Kawamori on: Live actions and licensing

Terkait kabar film live action Robotech, saya terbuka untuk kesempatan kerja sama namun permintaan resmi belum saya terima. Oh ya, bersamaan dengan rilis Macross Plus, ada rencana untuk memproduksi film live action Macross di Hollywood dan saya menjadi bagian dari tim yang menulis ceritanya. Skenario ditulis oleh penulis terkenal Hollywood namun sayangnya perkembangan produksi terhenti di sana.

Ini bukan kali pertama Macross dicoba disadur ke layar lebar, dan selama bertahun-tahun saya mendengar kabar tentang berbagai rencana namun tak pernah dikabari secara formal. Sebagai pencipta Macross saya sangat menyayangkan hal ini. Setidaknya hubungilah saya terlebih dahulu, namun saya pikir mereka tak melakukannya karena masih terlalu dini untuk menghubungi kami selaku pencipta asli. Saya sangat berharap Macross bisa rilis secara utuh di seluruh dunia. Jika ada kesempatan untuk menyiarkan Macross Delta ke seluruh dunia seperti Gundam: Tekketsu no Orphans, dengan senang hati saya akan menyetujuinya.

Kawamori on: Macross Delta

Macross Delta bersetting 8 tahun setelah Macross Frontier. Jika Frontier berada di tengah-tengah galaksi Bima Sakti, maka Delta ada di planet-planet tepian galaksi. Di sini terdapat Var Syndrome yang membuat orang bertindak agresif, dan kejadiannya menyebar seperti penyakit endemik.

Ditengah-tengah kekacauan ini muncul grup musik Walkure, sekelompok gadis yang bisa bernyanyi. Efek nyanyian mereka dapat menyembuhkan efek sindrom ini. Walkure didukung oleh Delta Platoon, skuadron pesawat yang diterjunkan dalam operasi mereka. Lalu ada juga Aerial Knights yang terpisah dan juga misterius. Semua elemen ini akan saling berinteraksi dan ceritanya akan dimulai dari situ.

Dalam Macross Frontier, ceritanya adalah tentang armada koloni yang mengunjungi berbagai planet, namun di Delta fokusnya adalah pada planet yang spesifik serta orang-orang yang tinggal di dalamnya. Lalu soal Aerial Knight, simbol mereka mencerminkan kebangsawanan. Dan meskipun mereka sekilas mirip dengan faksi anti-PBB di Macross Zero, mereka tidak saling berhubungan meskipun memiliki dasar yang sama.

Kawamori on: Toys & games

Jika menyangkut soal mainan Macross, saya terlibat penuh dalam produksinya dan mengawasi proses desain, terutama dari segi transformasinya. Namun terdapat batasan mekanikal dalam perubahan, tergantung dari harga mainan tersebut.

Saat saya masih kecil, video game belum seramai sekarang. Walaupun saat universitas, saya bisa memasukkan rumus tertentu ke kalkulator untuk bermain game rahasia. Setelah itu, Space Invaders muncul, dan saya suka bermain game itu dan game arcade yang lain. Saya juga bisa meraih poin tertinggi dan mendapatkan posisi 5 besar. Meski begitu saat kuliah, saya memulai memproduksi Macross dan semakin sibuk. Jujur saja, saya hanya bermain game dimana saya terlibat dalam produksinya. Itu pun hanya memainkan bagian awalnya saja. Jadi bermain game bukan hal yang sering saya lakukan karena saya terlalu sibuk.

Namun jika bicara soal keterlibatan saya dalam video game, saya sering terlibat dalam game jenis shoot-em-up. Biasanya tampilan depan adalah tampilan yang sering dipakai dalam desain mecha di anime, sementara dalam game tampilan belakang yang lebih penting. Ini karena biasanya kamera menyorot punggung mecha. Artinya, mecha ini haruslah mampu dikenal hanya dari desain punggungnya saja. Biasanya bagian depan sangat penting, tapi di dunia desain, mendesain bagian belakang dengan serius mungkin diterapkan di desain mobil sport. Karena setelah sebuah mobil menyalip, ia akan memperlihatkan bagian belakangnya ke pengemudi di belakang jadi bagian itu harus terlihat keren.

Saat saya diminta mendesain untuk game Armored Core, Playstation masih belum rilis. Ada banyak hal yang tak diketahui, dan juga ide terkait parts terpisah seperti lengan, kaki, senjata, dan lain-lain. Lalu parts tersebut harus digabungkan sendiri oleh pemain. Akan tetapi jika pemain diizinkan untuk membuat mecha sendiri, akan sangat sulit untuk menciptakan identitas visual yang bisa membedakan dengan anime dan game sejenis. Saya juga memikirkan kalau konsep ini bakal ditiru game lain. Karenanya, saya mempresentasikan konsep berupa sebuah blok inti berisi kokpit dan mesin, plus sambungan untuk kepala, lengan, kaki, senjata, dan sebagainya. Mereka menyetujui proposal desain ini dan menamainya dengan Armored Core.

Masih sebelum Playstation rilis, Sony mengontak Studio Nue untuk membuat

NOTABLE WORK

DIRECTOR + MECHANICAL DESIGNER

MACROSS

Zero | SDF Macross | Do You Remember Love | 7 | Plus | Frontier | Delta

AQUARION

Sosei no Aquarion | EVOL

AKB0048

MECHANICAL DESIGNER

DIACLONE
CHOU SOKU HENKEI GYROZETTER
GUNDAM 0083
ARMORED CORE
ESCAFLOWNE
EUREKA SEVEN
MOURETSU PIRATES
TECH ROMANCER
THUNDERBIRDS ARE GO

Omega Boost jauh sebelum Armored Core. Awalnya kami hanya boleh menggunakan sekitar 300 polygon untuk satu jenis mecha. Saat itu saya mulai mengenal Kazunori Yamauchi yang nantinya bakal membuat game Gran Turismo, namun saat itu dia juga mengerjakan Omega Boost. Artinya dia mengerjakan dua game sekaligus. Saat saya datang untuk mengecek Omega Boost, dia juga memperlihatkan progress dari Gran Turismo. Rencana awalnya Omega Boost akan rilis bersamaan dengan Playstation, namun Kazunori ingin meningkatkan kualitas gamenya sampai harus dua kali mengulang dari awal. Total waktu yang dibutuhkan sekitar 4-5 tahun.

Saat itu juga cukup ramai mecha dari setting yang sama saling bertarung, dan saya memikirkan tentang berbagai jenis mecha berbeda yang bertarung. Anggap saja seperti karateka bertarung dengan petinju. Ini jauh sebelum Super Robot Wars muncul, jadi bersama Miyatake saya mulai memikirkan game berantem yang menampilkan semua jenis mecha yang telah didesain Studio Nue. Ide ini muncul jauh sebelum Playstation, saat orang masih bermain game di komputer. Saya mempresentasikan ide ini ke berbagai orang namun banyak yang tidak tertarik. Saat itu sekitar tahun 80-an kalau saya tak salah. Lalu 10 tahun kemudian saya tunjukkan ide itu ke Capcom dan mereka mengambilnya sehingga menjadi Tech Romancer.

Kawamori on: Macross video game

Game-game Macross cenderung sulit dimainkan. Macross Digital Mission VF-X misalnya, punya kontrol yang rumit. Biasanya pemain hanya perlu mempelajari satu jenis skema kontrol untuk mengendalikan pesawat misalnya. Di game ini, skema kontrol berubah di setiap mode jadi tingkat kesulitannya sangat tinggi.

Untuk mengendalikan pesawat sendiri, butuh skill yang sangat tinggi. Saat produksi Macross Plus, saya dan Itano mengikuti program Air Combat USA melakukan tracking dengan pesawat latihan. Jadi saya naik ke pesawat dua penumpang bersama instruktur, dan dia memberikan instruksi saat mengudara agar saya melakukan dogfight. Saya merasakan sensasi fisik menerbangkan pesawat karena saya harus menggerakkan seluruh badan dan kepala hanya untuk mengunci target. Setelah itu, sulit rasanya untuk meniru sensasi tersebut di layar datar. Akhir-akhir ini teknologi VR semakin ramai digunakan, dan ini dapat mendukung game tempur di angkasa.

Kawamori on: Gundam

Lewat Gundam 0083, saya mendapat kesempatan untuk bekerja dengan Sunrise. Produser Masahiko Minami yang sekarang memimpin Bones, memberikan saya komisi.

Namun pada kenyataannya, Studio Nue terlibat penuh sejak seri pertama Gundam. Karena desain original mobile suit dibuat berdasarkan desain Miyatake dan Kato untuk Starship Troopers versi Jepang karangan Robert A. Heinlein. Walau begitu, Miyatake dan Kato tidak disebutkan sebagai pencipta asli. Matsuzaki juga terlibat dalam beberapa bagian di skenario, seperti konsep partikel Minovsky dan lain-lain. Jadi sejarahnya seperti itu. Lalu ada juga Colony Laser yang dipakai Zeon. Ngomong-ngomong itu ide dari saya.

Saat itu juga, Gundam tidak punya setting yang mendetail dan juga tabel kronologis dari ceritanya. Saya dan teman-teman

waktu itu belum berkarir profesional, namun merupakan fans Gundam. Kami menciptakan settingnya lalu dituangkan ke fanzine Gunsight yang dijual di Comiket. Yoshiyuki Tomino sang sutradara Gundam mengapresiasi karya kami, yang nantinya terpakai lagi dalam buku Gundam Century. Karya kami saat itu pun diakui dan diadaptasi menjadi setting resmi Gundam.

Saya merasakan keterlibatan alami saat mengerjakan Gundam, namun Kunio Okawara-lah yang membuat desain sehingga saya bertugas memberikan styling. Namun karena saya memahami teknik permesinan, saya merasa Gundam tidak memiliki sistem blok inti yang baik. Artinya, Core Fighter tidak berguna setelah menggabungkan semua komponen. Dari sudut pandang desainer mecha, hal itu sangat disayangkan. Biasanya, pesawat jet tempur punya tenaga mesin yang lebih besar dari kendaraan darat seperti tank. Jika beratnya sama, kekuatan pesawat jet bisa mencapai 100-200 kali lipat. Maka untuk desain GP-01, saya menjadikan blok mesin Core Fighter sebagai backpack di punggung, yang berfungsi sebagai memberi tenaga dorong untuk Gundam.

Kawamori on: Transformers

Soal Transformers original, sebenarnya saya terlibat membuatnya sebelum diberi nama seperti itu. Waktu itu namanya adalah Diaclone. Beberapa bulan setelah bergabung dengan Studio Nue, Takara mengontak kami untuk membuat seri mainan robot baru. Meskipun masih berusia 19 tahun, saya sangat menyukai proses pengembangannya. Setelah 2-3 bulan, ada pekerjaan baru dimana kami juga harus mendesain mecha yang bisa berubah jadi mobil. Pekerjaan ini bersifat sangat kolaboratif, dimana saya menyempaikan ide, dan dilanjutkan dengan ide dari orang lain. Jadi semuanya bukan sepenuhnya desain saya, walaupun diantara kesemuanya saya yang mengerjakan Convoy (Optimus Prime).

Kawamori on: Escaflowne

Ada banyak sekali cerita mecha di Jepang. Karena itu saya ingin menciptakan sesuatu yang belum pernah dibuat. Untuk Escaflowne, saya memikirkan cerita bergaya Eropa. Mengkombinasikan ksatria dan mecha nampaknya cukup menarik. Namun jika protagonis utamanya adalah pilot mecha tersebut, ceritanya jadi tak sepenuhnya beda. Jadi saya menambahkan satu lagi protagonis, seorang gadis dengan penerawangan. Biasanya seri mecha identik dengan cerita shonen, tapi dengan struktur seperti ini saya bisa menambahkan unsur cerita dari manga shoujo.

Kawamori on: Aquarion

Aquarion awalnya dikonsepkan sebagai seri mecha penyelamat ala Thunderbirds. Namun cerita seperti itu bisa masuk akal jika mechanya tidak terlalu kuat. Jika terlalu kuat, cerita penyelamatannya terlalu mudah dan monoton. Misalnya jika ada seseorang yang terjebak di dalam gua, lengan panjangnya mampu menarik mereka keluar dengan aman. Ditambah, mecha humanoid sangat tidak praktis dalam situasi perang karena tubuhnya tidak stabil dan ia bisa menjadi sasaran empuk lawan. Mecha humanoid seperti itu sebenarnya tidak realistis sebagai senjata militer meskipun banyak orang tertarik dengannya. Jadi saya memikirkan tentang mitos, cerita-cerita tentang raksasa. Mungkin dalam pikiran manusia, ada hasrat untuk mengagumi sosok-sosok raksasa ini layaknya tuhan atau dewa. Mungkin ada hubungannya juga dengan mecha. Jadi dari cerita yang bermula sebagai seri mecha penyelamat, berubah menjadi mitos dan mecha.

Walaupun sudah memiliki ide tersebut, saya masih ingin menambahkan ide baru. Biasanya jika mecha bisa bergabung, dia akan menjadi kuat. Ide saya adalah, walaupun kedua pilot memiliki hubungan baik, justru mecha gabungan tersebut akan menjadi lemah. Di sisi lain, jika kedua pilot saling membenci, mecha gabungan tersebut akan menjadi lebih kuat. Konsep ini bertujuan untuk menghasilkan efek yang mengejutkan. Pilot dengan kekuatan khusus bergabung untuk membuat sebuah reaksi yang menghasilkan serangan baru. Jadi kombinasi antara hubungan manusia akan menghasilkan efek tertentu jika mereka bergabung.

Kawamori on: Chikyuu Bouei Kazoku

Dulu sekali, saya ingin membuat cerita super sentai berisi sekelompok pahlawan. Biasanya anggotanya berusia sepantar dan punya latar belakang yang sama, namun itu terlalu membosankan. Jadi bagaimana jika satu keluarga biasa menjadi tim pahlawan yang melawan alien? Itulah konsep Chikyuu Bouei Kazoku. Sayangnya proyek ini tidak diberi lampu hijau hingga 10 tahun lamanya. Karena itu saat Pixar membuat The Incredibles, saya sangat menyayangkan keputusan ini.

Kawamori on: Eureka Seven

Lagi-lagi saya diminta oleh Minami dari Bones untuk membantu mendesain mecha dan juga memberi ide untuk setting. Permintaan awal yang saya dapat adalah mendesain mecha yang bisa berubah jadi mobil, namun mecha jenis itu sudah terlalu banyak. Saat saya mendiskusikan setting

narasi bersama Tomoki Kyoda dan Dai Sato, ada pembicaraan tentang "trapar" yang membantu kapal tempur untuk terbang. Saat itu saya punya ide, bagaimana jika mecha ini berselancar di atas trapar itu? Ide tersebut lalu disetujui dan saya berusaha mendesain perubahan mecha utamanya, dan juga styling agar mecha yang berselancar ini terlihat keren.

Kawamori on: Spring and Chaos

Saat disibukkan dengan Macross Plus dan Escaflowne, saya berencana untuk libur setelah keduanya rampung. Namun Atsumi Tashiro dari GroupTAC menghubungi saya. Ia adalah pengarah suara untuk anime Uchuu Senkan Yamato dan Lupin III. Saat itu ia banyak memegang judul-judul standar di GroupTAC. Karena permintaan ini datang dari perusahaan yang membuat adaptasi dari dongeng-dongeng Jepang, saya merasa sedikit khawatir. Mereka mungkin bukan studio yang tepat karena saya biasanya mengerjakan anime mecha. Namun, ia mengatakan ingin membuat sesuatu tentang kisah hidup Kenji Miyazawa. Tanpa pikir panjang, saya pun menyanggupi.

Saya sangat menyukai Miyazawa, terutama novel dan puisi buatannya. Disaat bersamaan saya juga tertarik dengan metodenya saat bekerja sebagai guru, lalu gaya hidupnya untuk mengubah sistem pertanian. Saya melakukan banyak riset, dan saat memproduksi diberi kebebasan penuh. Saya sangat menyukainya dan rasanya menyenangkan karena saya tidak harus memikirkan bagaimana menjual mainan.

Kawamori on: Thunderbirds Are Go

Agen dari Thunderbirds di Jepang mengubungi saya. Mereka bilang tengah mengalami kebuntuan dalam proses desain, dan seseorang menyarankan saya sebagai bala bantuan. Jadi setelah mereka mengontak saya, saya pikir kenapa tidak dicoba saja. Saat bergabung, saya sadar beberapa proses desain telah ditangani Weta Workshop jadi saya diberikan tugas mendesain Thunderbird Shadow. Dasar dari mecha ini adalah pesawat yang yang tidak boleh berubah menjadi apapun yang berbentuk humanoid, karena proses penyelamatan akan menjadi lebih mudah. Inilah masalah yang dihadapi saat membuat Aquarion. Karena itu, kokpitnya bisa dilepas dan bisa berubah menjadi motor.

Kawamori on: Future projects

Untuk saat ini saya akan fokus penuh pada Macross Delta karena saya adalah sutradaranya. Ini pekerjaan yang sangat besar. Saya juga sudah memulai proyek lain namun perkembangannya akan makan wkatu lama. Biasanya saya juga mendapatkan pekerjaan desain untuk anime dan game dari pihak lain. Saya tak punya hobi khusus, namun jika digabung dengan proses riset untuk proyek baru, saya senang bepergian. Saya suka pergi ke tempat terpencil yang jarang dikunjungi orang. Rasanya seperti sedang bertualang.

"Jujur saja, saya hanya bermain game dimana saya terlibat dalam produksinya. Itu pun hanya memainkan bagian awalnya saja."

CARNELIAN

http://ever-green.on.arena.ne.jp

Carnelian adalah illustrator kelahiran 21 September yang sudah ikut terlibat berbagai produksi VN dan LN. Beberapa ilustrasinya yang mendapat banyak perhatian adalah VN Moonlight Lady, Yami to Bōshi to Hon no Tabibito, Day of Love, dan Quilt. Dia juga mengilustrasikan karakter LN Schwarzesmarken yang baru-baru ini diadaptasi menjadi anime.

Mulai giat menggambar semenjak SMP. Nama pseudonym-nya diambil dari sebuah batu mineral. Karena berawal dari illustrator VN, ciri khas Carnelian adalah menggambar karakter perempuan bishoujo. Ini berimbas saat ada permintaan membuat karakter pria, wajahnya juga ikut terlihat cantik.

Illustrasinya mudah dikenali dari cara memberikan warna gradasi pada mata. *Fashion sense* dia saat menggambar karakter juga bagus. Dia akan berusaha membuat siapapun tampak imut. Bahkan ada tentara Jerman dalam setting kisah Muv Luv Schwarzesmarken yang justru tidak terlihat khas wajah orang Jerman. Carnelian mendirikan perusahaan bernama Root. Sesekali masih ikut event doujinshi comicket.

Andika Rama Maulana, juara 2 Race Camp Asia.

FROM BEKASI, TO SILVERSTONE

Text & Layout: mca_trane
Photos: Nissan, Rama, mca_trane

Main game memang bagus untuk menghabiskan waktu dan bersenang-senang, namun ada juga yang menjadikan game sebagai jalan untuk mewujudkan mimpi. Dari hobinya bermain Gran Turismo, Andika Rama Maulana dan 5 orang Indonesia lainnya terbang ke sirkuit Silverstone untuk mengikuti Race Camp Nissan GT Academy 2015. AMH Magz berbincang dengan gamer asal Bekasi ini tentang pengalamannya di Inggris.

Pertanyaan pertama, tolong jelaskan tentang GT Academy. Ini acara apa sih?

Jadi, GT Academy itu semacam ajang pencarian bakat, dari Seorang *gamer* menjadi seorang pembalap. Karena pada dasarnya game-game sekarang itu makin realistis. Sehingga pada dasarnya, *basic-basic* mengemudi yang kita dapat di game, dapat juga kita terapkan di dunia nyata, mungkin 70-80%.

Nah, GT Academy ini menyaring para *gamer* (yang katanya) bertalenta/berbakat/emang hobinya game balap, ditantang untuk menjadi seorang Pembalap profesional.

Tentunya tantangan yang dihadapi pun, tidaklah mudah. Selain lihai di game, tentunya kita juga dituntut menguasai ilmu-ilmu *basic* mengemudi di dunia nyata, yang kedepannya akan dibimbing oleh mentor-mentor profesional. Dilihat apakah kita mempunyai progres. Dilihat bisa ga sih kita beradaptasi? Yang tadinya kita lakukan di game, sekarang kita coba lakukan di dunia nyata. Kedua, fisik juga perlu diperhatikan. Karena balapan itu ga cuman satu putaran/*lap*. Target dari jebolan-jebolan GT Academy itu balap ketahanan 24 jam, jadi kita dituntut mempunyai fisik yang kuat dan tahan lama. Namun ada yang lebih penting dari fisik, yaitu semangat juang, tak pantang menyerah. Nilai mentalitas pun juga salah satu perhitungan. Ketiga, *mbacot*. Karena para pembalap itu sehari-harinya disuguhi ama media. Jadi yaa kemampuan berinteraksi pun juga jadi penilaian.

Bagaimana ceritanya kamu bisa ikutan GT Academy dan terbang ke Inggris?

Pada bulan Mei 2015, akhirnya GT Academy hadir juga di Indonesia. Tahap seleksinya ada 2 tipe, yaitu dari *road show/live events*, dimana *road show* tersebut diadakan di tiga *mall* besar: Mall Taman Anggrek, Mall Kelapa Gading, dan Mall Ciputra Surabaya. Dan ada online *qualifier*, jadi via game, ada semacam *leaderboard* untuk menentukan siapa yang tercepat.

Baik *road show* maupun *online* diambil 10 orang-10 orang jadi 20 orang, yang lolos 20 tersebut kemudian diadu lagi di *national final* di sirkuit Sentul, kemudian diambil 6 orang yang mewakili Indonesia ke Inggris.

Jadi ceritanya, setelah saya tau ada GT Academy di Indonesia, saya langsung gerak cepat ke Mall Taman Anggrek, untuk "*nyetor* waktu tercepat". Karena persaingan super ketat, saya bisa dibilang hampir tiap

hari mendatangi *live events*, dari Taman Anggrek, ampe MKG pun dijabanin. Akhirnya terpilihlah saya sebagai top 10 dari *live events*.

Kemudian, kita *top 20* ke Sentul untuk *national final*. Di Sentul kita ditest ga hanya dari game, tapi juga dari tes fisik. *Basic test* aja sih, *push up*, *sit up*, loncat, *plank test*, *bleep test*. Ada tes *interview*, dapet giliran pertama pula. Dan tentunya tes mengemudi aslinya.

Setelah serangkaian *national final* tersebut, terpilihlah saya sebagai salah satu dari 6 orang yang mewakili Indonesia di Inggris untuk bersaing dengan negara-negara Asia lainnya.

Di Inggris, kamu dan wakil Indonesia yang lain ikut kegiatan apa saja?

Kita di Inggris kira-kira seminggu. Di sana kita kayak *reality show* macem Indonesian Idol gitu, tiap harinya digugurin satu-satu, menyisakan satu yang terbaik, untuk diadu di *final race*.

Hari pertama, kita ada semacam medical check terlebih dahulu disana, apakah kita berenam dalam kondisi yang fit, sehat untuk mengikuti seluruh rangkaian di sana. Dokternya pun bukan dokter abal-abal, tapi dokter dari FIA langsung.

Hari kedua, mulailah *challenge* pertama, yaitu mengemudi mobil di sirkuit. Kita berenam disuruh mengemudikan mobil-mobil yang kenceng. Ada Formula F3000, ada *prototype* JP-LM, ada Caterham, ada Nissan GTR, dan Nissan 370Z, tentu dengan bimbingan instruktur profesional. Di *challenge* ini kita dinilai *"road talent"*, insting kita mengemudikan mobil kita bagaimana, beradaptasi dengan mobil yang baru pertama kali kita pakai.

Setelah rangkaian *driving challenge* kelar, malam harinya kita test fisik, GT Ninja. Liat aja filmnya di YouTube. Tes fisiknya bukan *basic test* kayak di Sentul lagi, tapi kayak edisi kecilnya Ninja Warrior. Ada loncat monyet, jalan miring, *monkey bar*, manjat pakek tali, banyak dah. Nyiksa banget. Kelar tes fisik besoknya pada koyoan semua hahahaha.

Besoknya, pagi harinya, diadakan eliminasi. Ferson dan Datu Yoga harus mundur dari kompetisi GT Academy. Sisa berempat saya, Yoga, Raira, dan Kreshna. Siangnya, kita ada *challenge* selanjutnya yaitu *gymkhana*. Di *challenge* ini, kita diadu ketangkasan dalam mengemudikan mobil, melalui rintangan-rintangan di lintasan. Diadu *one on one*, sistem liga. Yang kalah ketemu yang kalah, yang kalah lagi pulang. Setelah pertarungan sengit, terpilihlah tiga wakil Indonesia yang notabene warga Bekasi semua, Kreshna harus mundur.

Sorenya, kita menuju buggy challenge. Diadu lagi kita bertiga, yang menang, jaminan aman di proses eliminasi berikutnya. Apesnya, saya juara 3 karena kecelakaan. Alhasil keesokan harinya saya harus bertarung lagi melawan Yoga.

Esok harinya, hari keempat, Yoga dan saya ada *challenge shootout*. Kita *time attack* di Sirkuit Silverstone, pakek 370Z, diberi 1 kesempatan *hotlap*, yang lebih cepet lolos, yg lebih lambat pulang. Setelah deg-degan maut, karena saya buat kesalahan yang cukup fatal, akhirnya saya lolos dari eliminasi, waktunya beda tipis.

Malam harinya, kita ada *stock car challenge*, dimana kita pada akhirnya melawan kompetitor negara lain yang sama-sama tinggal 2 orang. Yang menang akan mendapat *pole position* di *final race* keesokan harinya. Balapannya sistem 1 mobil 2 *driver*, ganti-gantian. Setelah pertarungan suangat sengit buanget, akhirnya tim Indonesia berhasil mendapat peringkat pertama di *stock car challenge*, dan akhirnya di *final race* kita dapat hak start di posisi terdepan.

Final day. Sebelom *final race*, dipilihlah terlebih dahulu siapa *driver* yang akan mewakili Indonesia di *final race*. Tesnya sangat menegangkan. Kita disuruh kelilingin Silverstone pake mobil, didampingi instruktur... instrukturnya lima orang ganti-gantian. Jadi setiap instruktur menilai siapa yang pantas mewakili di *final race*. Setelah kelar, ternyata oh ternyata terpilihlah saya yang berkesempatan mewakili Indonesia di *final race* untuk memperebutkan *"Who's gonna be next GT Academy Winner"*. Yaaa akhirnya juara 2 sih.

Boleh cerita soal finalis-finalis Indonesia lainnya di Inggris?

Yang mau diceritain yang mananya nih? Bingung saya mulai nyeritainnya gimana.

GT Academy 2015 Indonesian Finalists

Andika Rama Maulana

Nickname: Rama
TTL: Jakarta, 10 Agustus 1994
Profesi: (masih) Mahasiswa
Hobi: Main *simulator* balapan, balap mobil, *anything about racing stuff*
Game Favorit: Gran Turismo, rFactor2
Instagram: @RamStig
Twitter: @RamStig
Idola: Sebastian Loeb, Ayrton Senna
Quote Favorit: *"When in doubt, flat out."*

Raira Bhaskara

Nickname: Raira
TTL: Jakarta, 4 Desember 1996
Profesi: Mahasiswa
Hobi: Olahraga & *motorsport*
Game Favorit: Gran Turismo series
Instagram: @Rairabee
Twitter: @Rairabee
Idola: Mika Häkkinen
Quote Favorit: *"You can only get over your fears if you attack them head on."*

Pradana Yogatama

Nickname: Yoga
TTL: Jakarta, 3 Oktober 1996
Profesi: Pelajar
Hobi: Bermain gitar, futsal , bowling
Game Favorit: Game balap terutama Gran Turismo
Instagram: @Pyogat
Twitter: @Pyogat44
Idola: Valentino Rossi
Quote Favorit: *"Don't let your dreams be dreams."*

Kreshna Agusta Mulyo Adi

Nickname: Na
TTL: Jakarta, 1 Agustus 1997
Profesi: Pelajar
Hobi: Bersepeda, kasti dan *riding*
Game Favorit: The Crew, Assassin's Creed, Watch Dogs, Gran Turismo, Project CARS
Instagram: N/A
Twitter: N/A
Idola: Keiichi Tsuchiya
Quote Favorit: *"For most people,driving just take you from point A to point B,for me driving is my life."*

Ferson

Nickname: Ferson
TTL: Taiwan, 5 Maret 1993
Profesi: Mahasiswa
Hobi: Gokart, game
Game Favorit: DiRT Rally, Gran Turismo 6, Assetto Corsa
Instagram: @Louise_Ferson
Twitter: @Ferson77
Idola: Sebastian Loeb
Quote Favorit: *"The helmet has a special meaning for many drivers. How important is it to you?"*

Datu Yoga Brata

Nickname: Yoga, Datu Yoga
TTL: Jakarta, 7 April 1981
Profesi: *Game designer*
Hobi: Main video game, balap, *snowboarding*
Game Favorit: Game jenis *action adventure* dan *driving simulation*
Instagram: @datuyogabrata
Twitter: @datuyoga
Idola: Son Goku (Dragon Ball)
Quote Favorit: *"Beri aku 6 pemuda, niscaya akan kuguncang Silverstone."*

Kelewatan GT Academy di TV? Kamu bisa menontonnya di YouTube.

Nissan Indonesia

Makanya pas di Inggris kita bertiga saling menggugurkan itu, perasaan campur aduk banget. Ya namanya dah temen seperjuangan, eee bunuh-bunuhan.

Dimulai dari kenapa 3 besarnya bisa dari Bekasi semua. Kalian berteman?

Kita bertiga kenal, sebenernya udah kenal cukup lama, cuman lebih banyak interaksi di *online*, tapi lebih akrabnya sejak di *live events*. Kita bertiga selalu "Top 3" di *leaderboard live events* (saya-Yoga-Raira), KTP kita alamatnya sama sama Bekasi. Karena rumah yang cukup terjangkau, sekelarnya *live events* kita sering latihan bareng untuk menghadapi *national final*. Lebih banyak latihan fisik tentunya seperti *jogging* bareng, berenang bareng, dan lain-lain. Kita juga suka bikin target, "Cuy, lu *push up* kuat brapa? *Plank test* kuat berapa lama?" Gitu, jadi kita udah kayak *Bekasi Brother*. Apa-apa bareng, latian bareng, main bareng, paling kompak lah kita. Makanya pas di Inggris kita bertiga saling menggugurkan itu, perasaan campur aduk banget. Ya namanya dah temen seperjuangan, eee bunuh-bunuhan.

Kalau dengan perwakilan yang lain, bagaimana?

Kalo 3 sisanya, saya baru kenal mereka pas di Taman Anggrek, sebatas tau aja, "Ooo dia toh orangnya". Rumah juga jauh-jauhan. Sebatas tau ajah pada awalnya. Tapi sejak ketemu di *national final*, kemudian tau mereka bertiga yang lolos, hubungan kita juga jadi akrab. *Sharing* hasil latihan bareng, *gokart* bareng, dan lain-lainnya suka barengan, biar Indonesia makin punya potensi untuk bertanding di Inggris.

Sampai sekarang masih sering kontak antara sesama finalis?

Kita berenam masih *keep contact* selalu sampai sekarang. Karena masih gagal *move on* dari inggris, Saya dan Yoga suka latian mobil di Sentul, menumpahkan hasrat balap kami. Kalo *meetup*, tinggal jadwal*keun* kapan pada mau kumpul, tinggal brangkat. Yaa walopun ada yang lagi mencar... Ferson lagi sekolah di luar negri, mas Datu lagi kerja di luar negri, andaikan lagi pada disini semua, paling kita kumpul-kumpul lagi.

Bagaimana hubungan kamu dengan peserta dari negara lain?

Sebagian udah ada yang kenal sih sebelom di Inggris, kenal dari online. Dari Thailand ada yg kenal, Jepang ada yang kenal, Filipina ada yang kenal, kecuali India, ga ada yg kenal.

Sekarang sih kita ber-30 masih suka

Rama kegep sedang beli poster di AFAID 2015.

Nissan GT Academy

Merupakan program pencarian bakat pembalap muda yang diselenggarakan pabrikan mobil Nissan, produsen konsol game Playstation, serta pengembang game Gran Turismo, Polyphony Digital. GT Academy mencari bakat-bakat muda melalui game Gran Turismo untuk diseleksi mengikuti program diklat pembalap Nissan. Tujuan utama program ini adalah menghasilkan pembalap profesional yang siap bertanding dalam ajang balapan *endurance*. Program ini terbagi ke dalam lima fase utama.

1: Qualification

Proses kualifikasi dilakukan dalam dua jalur. Secara *online*, pemain mendaftar di game Gran Turismo 6 menggunakan ID PSN, lalu mereka cukup menyelesaikan tantangan dalam waktu tercepat. Bagi yang tidak memiliki PS3 atau Gran Turismo 6, kualifikasi bisa dilakukan secara *offline* di berbagai lokasi.

2: National Finals

20 besar dari setiap negara partisipan akan disaring dalam final tingkat nasional. Selain bertanding di Gran Turismo 6, peserta juga akan diuji balapan secara nyata, tes fisik, kesehatan, dan lain-lain.

3: Race Camp

Finalis dari setiap negara akan diterbangkan ke sirkuit Silverstone, Inggris, untuk menjalani Race Camp. Aktivitas yang dipusatkan di sirkuit bagian Stowe ini berjalan selama satu minggu. Ada juri, instruktur, dan mentor yang akan menggugurkan setiap finalis hingga tersisa satu dari setiap negara. Finalis akan bertarung dalam tantangan balapan betulan, serta aktivitas fisik lainnya.

Rama finish di posisi 2 dalam final race.

menjalin hubungan kok, tentunya via media sosial, saling nanyain kabar, berbagi informasi, macem-macem lah.

Bagaimana rasanya bisa balapan di sirkuit Silverstone?

WUENAAAAAAK. Akhirnya ngerasain sirkuit yang "standar internasional". Senang, *hype*, tegang, segala macam perasaan campur aduk jadi satu. Andaikan ada kesempatan lagi nyetir di Inggris, gak pake mikir langsung berangkat.

Di Inggris kamu dimentori Sean Gelael dan Hamish Daud. Menurut kamu mereka orangnya bagaimana dan seperti apa?

Kita termasuk negara yang "hoki" di sana. Kalo yang laen mentornya cuman 1 orang dari negaranya, kita doang yang 2 orang.

Sean disini menurut saya mentor yang sangat membangun, *to the point*, kritik-kritikannya pedas tapi sangatlah membangun, terutama dalam segi teknik mengemudi. Saya *respect* sama dia karena sepak terjangnya di dunia balap sudah tidak perlu diragukan lagi, ya *manut wae* lah, doi dah pengalaman. Kita hanya tinggal menyerap hal-hal yang dibagikan oleh dia.

Kalo Hamish Daud, dia itu mentor yang... Mungkin lebih cocok sebagai penasihat. Dia lebih sebagai pembimbing hal-hal yang bersifat mental. Dia sudah pengalaman sebagai seorang *team leader*, sehingga dia tau cara membangkitkan semangat juang kita, membagi tips cara agar tidak mudah tertekan, menolong kita ketika lagi *down*, dan lain-lainnya.

Saya pribadi sangat bersyukur kita didampingi 2 mentor ini. Berkat mereka jugalah, kita dapat bersaing dengan baik dengan negara-negara lawan.

Kazunori Yamauchi datang ke Inggris waktu itu?

Sayang sekali tidak. Padahal kangen, pengen ketemu lagi. Tapi di sana hadir alumnus-alumnus GT Academy yang sekarang sudah menjadi pembalap-pembalap profesional.

Kangen?

Yaaa, sebagai fans, dan pernah ketemu, pernah makan siang bareng... Ya pengen ketemu lagi pastinya.

Cerita dong, ketemu Kaz dalam rangka apa sampai bisa makan siang?

Wah, itu udah... 4 tahun lalu. Pertama kalinya diundang ke Jepang mewakili

Bekasi Brothers bersama mentor tim Indonesia, Hamish Daud dan Sean Gelael.

Indonesia di lomba Gran Turismo Asian Championship di Yokohama. Pas ngumpul-ngumpul barengnya ada si Kaz, kita makan-makan bareng deh rame-rame sama yang laen.

Kamu menang di kompetisi itu?

Pertama kali ke Jepang juara 3. Yang kedua kalinya tahun 2014, juara 1 hahahaha. Akhirnya ngalahin tuan rumah.

Anyway, kenapa Gran Turismo?

Kenapa Gran Turismo? Karena saya fanboy Gran Turismo. Game balap pertama yang saya mainin itu Gran Turismo 1, terus GT 2 main juga, GT 3 main juga, GT 4 main juga, GT 5 main juga, ampe GT 6 main juga. Nunggu yang versi PS4 nya nih, PS4 juga belom punya.

Apa yang bikin kamu suka Gran Turismo?

Apa yaaa... Kontak batin? Dari kecil kenalnya Gran Turismo. Yaaa ampe sekarang. Cinta mati.

Tapi selain Gran Turismo, kamu main game balapan lain juga kan?

Tentu. Sekarang sih saya lebih fokus main *simulator* balap di PC.

Kenapa peralihannya ke PC? Karena *mostly simulator* di PC mempunyai unsur "realistis" yang lebih tinggi dibanding game-game keluaran konsol. Karena kebanyakan *simulator* di PC itu target pasarnya memang orang-orang yang serius menekuni dunia balap, baik *virtual* maupun asli. Karena banyak pembalap asli yang berlatih di *simulator* PC juga. Perlu disebutin *simulatornya* apa ajah?

Boleh.

rFactor2, yang ini *simulator* balap terbaik di pasaran menurut saya, terutama dalam hal *physics* mobilnya yang sangat-sangatlah *advance* dibanding *simulator* yang lain. Dan di rfactor2 ini kita bisa set kondisi-kondisi pas balapannya gimana. Jadi kita bisa simulasi nyetir di berbagai kondisi, misal di tengah-tengah balapan ujan deres, jadi kita tau langkah-langkah yang harus diambil apa.

DiRT Rally, yang ini *simulator* buat maen *rally* (balapan di tanah, adu cepet-cepetan waktu). Kita ngebut di permukaan yang nggak bisa ditebak kondisinya, dan hanya bermodalkan *co-driver* yg membacakan *pace note* (petunjuk jalan). Melatih saya dalam hal refleks dan kemampuan adaptasi di berbagai kondisi.

Ada lagi Live For Speed. *Simulator* yang satu ini saya dedikasikan untuk berlatih *drifting* (apa itu *drifting*, monggo

4: Driver Dev. Program

Pemenang Race Camp dari setiap regional berkesempatan untuk mengikuti Driver Development Program dari Nissan. Pemenang akan berlatih dengan tim RJN Motorsport dan mengikuti berbagai kompetisi tingkat klub dan nasional. Tujuan fase ini adalah mempersiapkan pembalap untuk mendapatkan lisensi balapan internasional dalam waktu sesingkat-singkatnya. Sebagai catatan, proses untuk mendapatkan lisensi tersebut normalnya membutuhkan waktu 3 tahun, sementara pemenang pertama GT Academy, Lucas Ordoñez, mampu mencapainya hanya dalam waktu 6 minggu saja.

5: Dubai 24 Hours

Ini adalah puncak dari GT Academy. Seluruh partisipan fase 4, selain dipersiapkan untuk mendapatkan lisensi, juga dilatih untuk berpartisipasi dalam ajang balapan *endurance* Dubai 24 Hours. Dalam balapan ini, seluruh hasil dari fase kualifikasi hingga Driver Development Program akan dibuktikan.

Sean Gelael

Pembalap profesional asal Indonesia yang saat ini berlaga di kompetisi GP2 Series. Ia tergabung dalam tim Campos Racing dan disponsori penuh oleh KFC. Selama berkarir di GP2, Sean selalu menampilkan hasil yang impresif mulai dari babak kualifikasi hingga balapan utama.

Hamish Daud

Hamish mengawali karirnya sebagai MC acara My Trip, My Adventure dari tahun 2013 hingga sekarang. Hamish juga berkarir sebagai aktor dan telah membintangi film-film seperti Rectoverso, Supernova: Kesatria, Puteri & Bintang Jatuh, Gangster, dan Love You... Love You Not.

Rob Barff

Ketua juri dari GT Academy sejak kompetisi perdana di tahun 2008. Rob adalah seorang pembalap dengan 27 tahun lebih pengalaman dalam balapan *endurance* dan GT. Ia juga merupakan seorang konsultan otomotif, pelatih dan instruktur, serta analis dan komentator balap.

GRAN TURISMO

Gran Turismo merupakan judul game eksklusif untuk Playstation. Diproduksi developer asal Jepang, Polyphony Digital, Gran Turismo telah menjadi bagian penting dari perkembangan game simulasi balap dunia. Gran Turismo lahir dari otak kreatornya, Kazunori Yamauchi alias Kaz. Seorang pecinta otomotif dan juga pembalap profesional.

Rilis pertama kali di tahun 1997, Gran Turismo terkenal sebagai game yang mempopulerkan *genre* simulasi balap dalam ranah konsol game rumahan. Dengan ribuan koleksi mobil dalam game, kendali mobil mendekati kenyataan, serta grafis fotorealistik, Gran Turismo terus dicintai dan terus bertahan hingga game keenamnya. Dengan total penjualan mencapai 75 juta kopi, Gran Turismo menjadi game Playstation paling laris saat ini.

Gran Turismo juga dikenal dekat dengan komunitas *motorsport* dunia. Game terbarunya, GT Sport, akan menjadi tonggak dari munculnya kompetisi balap *virtual* yang dinaungi langsung oleh badan *motorport* dunia, FIA. Selain itu, lewat program Vision GT, belasan pabrikan mobil dunia menciptakan mobil konsep khusus untuk Gran Turismo.

Timeline

1997: Gran Turismo

1999: Gran Turismo 2

2001: Gran Turismo 3

2004: Gran Turismo 4

2010: Gran Turismo 5

2013: Gran Turismo 6

2016: Gran Turismo Sport

TBA: Gran Turismo 7

Kazunori Yamauchi

CEO dari Polyphony Digital, desainer game, dan pembalap profesional. Game pertama yang didesain Kaz di Polyphony Digital adalah Motor Toon Grand Prix. Sejak saat itu ia fokus dengan Gran Turismo meskipun sempat membuat game *non racing* berjudul Omega Boost.

Kaz juga terlibat dalam berbagai balapan *endurance*, utamanya berpartisipasi dalam 24 Hours of Nürburgring. Atas kontribusinya dalam dunia otomotif, Kaz menerima berbagai penghargaan dari produsen mobil dan juga organisasi *motorsport* dunia.

cek YouTube). *Simulator* ini sudah di-*approve* oleh *drifter-drifter* lokal maupun internasional sebagai *simulator drifting* terbaik. Mulai dari teknik *drifting*, settingan mobil, dan lain-lainnya.

Assetto Corsa, Stock Car Extreme, dan iRacing ga usah dijelasin. Penjelasannya mirip-mirip ama rFactor 2, tapi hanya dalam level di bawahnya. Jadi yang penting ya rFactor 2.

Kalau game balapan arcade seperti Need for Speed dan lain-lain, suka dimainkan juga?

Cukup tau ajah. Main sih main, tapi ga pernah seriusin. Aku maen kok bangsa-bangsa Most Wanted, Underground, Carbon, gitu-gitu. Tapi yang baru-baru ga maen lagi. Udah fokus ke *simulator*.

Balik ke GT Academy, waktu pulang ke Indonesia, merasakan sesuatu yang berbeda?

"*I need manual car*", itu ajah. Kepikiran pengen nyetir mobil manual, biar bisa masuk trek.

Dan akhirnya cerita kamu selama satu minggu di Inggris bisa ditonton di TV. Bagaimana rasanya jadi bintang reality show?

Gimana rasanya yaaaak... "ANJRIT KOK TEGANG BANGET SIH??? ANJIR KOK FEELSNYA DAPET BANGET SIIIH???" Seketika jadi inget masa-masa di sana lagi.

Dua kali diundang Deddy Corbuzier juga ya kalau nggak salah?

Iya, dua kali. Yang pertama sebelom ke Inggris. Yg kedua setelah dari Inggris. *Before-after*.

Sekarang kamu sibuk dengan apa saja?

Sibuk maen, hahaha. Selain latian *simulator*, kuliah, saya juga sekarang diberi kesempatan oleh salah satu tim balap untuk balapin mobilnya di Sentul.

Mulai awal maret balap dimulai lagi.

Pastinya dapat restu orang tua buat balapan, kan?

Iyaaa. Walopun ga ada *support* secara finansial dari mereka. Setidaknya *support* mental telah mereka berikan semaksimal mungkin, ya karena saya sadar diri juga saya bukan dari keluarga berlebih. Asal ada makan, cukup.

Karena ini majalah anime... Sekarang lagi nonton anime atau baca manga apa?

Berhubung koneksi *lekong*, 2 minggu ini belom nonton lagi. Tapi masi ngikutin Tekketsu no Orphans ama Osomatsu ajah.

Kalau judul favorit apa saja?

Initial D, Cyber Formula... banyak sih. Semua maha karya Makoto Shinkai, suka juga nonton Clannad, Da Capo series, yang *mellow-mellow*, Code Geass, Cross Ange lol, lebih suka kartun-kartun 2000an sih, lebih enak aja nontonnya. Tambahan: Strike The Blood, WAKAKAKAKA.

Bagaimana pendapat kamu tentang itasha? Kalau mobil kamu dibuat itasha, kamu mau pakai karakter apa?

Itasha yaa... Hmmm, secara pribadi sih saya suka-suka ajah. Tapi saya lebih suka "ngeliat" *itasha*, dibanding "mau bikin" *itasha*. Lebih seneng liat mobil pribadi itu *clean*, bersih warna apa adanya. Yang penting kinclong, larinya kenceng.

Kalo mau dijadiin *itasha*, pake apa yaaa... Pengennya *itasha* Himeragi Yukina dari Strike The Blood. *Best girl 200/10 no doubt.*

Kira-kira tahun ini bakal ada GT Academy lagi di Indonesia? Punya tips yang bisa dibagikan untuk yang mau ikut di tahun ini?

Menurut orang Nissan sih bakalan ada lagi tahun ini.

Tips, banyak-banyak latian ajah. Latian gamenya, latian bawa asli, iseng-iseng ajah muter-muterin tanah kosong. Latian fisik jangan lupa, biar makin *ready*. Jangan lupa belajar bahasa inggris sama perbanyak bicara. Karena skill berbicara kunci vital juga.

Di AFAID 2015, selfie bersama maniak pantat dari media sebelah.

Momen sehabis final race. Rupanya Rama membuat kerusakan pada mobilnya.

HOMAGE

Dalam dunia kesenian ada istilah yang disebut *homage*. Ini adalah cara seseorang menunjukkan rasa hormat pada sesuatu dengan memasukkan referensi ke dalam produknya sendiri. Pada pembahasan artikel kali ini menunjukkan beberapa anime baru yang memasukkan referensi visual sejumlah produk lama. Keputusan untuk memasukkan referensi ini umumnya berada pada tangan sutradara. Sudah menjadi hal lumrah sutradara memiliki kalimat, serial ataupun tokoh favorit lalu berusaha meninggalkan petunjuk referensi dalam karyanya sendiri. Bila pembaca baru-baru ini mulai menonton anime dan tidak pernah menonton judul dari produksi sejak tahun 80an, mungkin tidak akan pernah menyadari bahwa sejumlah adegan dalam anime adalah *homage* dari judul lama. Dengan memasukkan referensi, selain bentuk penghormatan secara tidak langsung sutradara mengatakan bahwa judul yang terkait memang bagus dan layak untuk ditonton.(**omega8719**)

Akira

Sebuah anime movie yang diadaptasi dari manga karya Katsuhiro Otomo, produksi Tokyo Movie Shinsa pada tahun 1987. Mengambil setting di Tokyo dystopia, menceritakan usaha pelarian seorang esper. Tentu saja pelarian ini tidak berlangsung mulus karena JSDF bergerak untuk mengamankan kembali esper tersebut.

Akira adalah sebuah anime movie yang fenomenal. Budget yang dikeluarkan untuk memproduksi anime movie ini pada saat tahun produksi dikabarkan mencapai ¥1,100,000,000. Ini jumlah yang sangat besar di tahun 1987.

Budget tersebut tidak sia-sia dikeluarkan. Animasi Akira sangat mulus dan berhasil menggambarkan keadaan futuristik Tokyo. Lembaran cel yang dipakai mencapai 160.000. Tak hanya sukses di dalam negeri, juga sukses di bioskop mancanegara. Sekaligus menyulut keingintahuan orang-orang mancanegara tentang judul-judul anime lainnya.

Bakemonogatari

Merupakan hasil adaptasi dari Monogatari series karya NisiOisiN, produksi SHAFT. Dalam anime ini banyak terdapat permainan kata (*pun word*) yang akan sulit dinalar bila tidak tahu secuil kebudayaan Jepang. Juga di anime memasukkan berbagai referensi baik dalam bentuk dialog maupun visual. Referensi dalam serial Monogatari amat banyak jadi untuk kali ini cukup tampil satu saja karena mengambil dari salah satu adegan dalam movie Akira yang paling *memorable*.

Neon Genesis Evangelion

Anime original produksi Gainax pada tahun 1994, disutradarai oleh Hideaki Anno. Kisah tentang umat manusia yang berusaha selamat setelah kejadian *2nd Impact*. Mereka juga harus melindungi diri dari sebuah makhluk misterius yang diberi kode nama Angel menggunakan cyborg raksasa, Evangelion. Sayangnya cyborg ini hanya bisa dipiloti anak terpilih yang lahir sesudah kejadian *2nd Impact*. Banyak misteri yang perlahan diungkap tentang keberadaan Angel, kebenaran di balik Evangelion dan organisasi dibelakangnya.

NGE adalah anime paling berpengaruh yang membentuk industri anime menjadi seperti sekarang ini. Seberapa besar pengaruhnya? Bisa dilihat dengan banyaknya *homage* Evangelion di berbagai judul lain. Saking banyaknya bisa menjadi buku mini bila dibahas semua. Dua anime di bawah ini barulah secuil dari rentetan judul yang pernah memasukkan *homage* NGE. Tidak mengherankan karena sebagian sutradara anime masa kini sudah pasti pernah menonton NGE.

Plastic Memories

Anime original produksi DogaKobo yang fokus pada kisah android bernama Isla dengan sisa hidupnya tinggal satu bulan. Android dalam Plastic Memories sangat mirip dengan manusia bahkan memiliki emosi. Hanya saja waktu hidupnya lebih pendek dan ini mengakibatkan orang yang terlanjur lekat secara emosional susah untuk merelakan. *Homage* yang ditampilkan ini adalah saat Isla tak sengaja didorong hingga jatuh oleh Tsukasa. Kejadian serupa dialami Ayanami Rei yang tak sengaja di dorong Shinji.

Nisekoi

Diadaptasi dari manga kisah komedi cinta segi rumit dengan berbagai *cliches* karya Komi Naoshi, produksi SHAFT. Sutradara yang menangani Nisekoi sedikit kreatif saat menampilkan Raku sedang bertamu ke apartemen Marika Tachibana. Adegan saat naik lift serupa di salah satu cut NGE. Bahkan yang paling lucu, ayah Marika mengambil pose Gendou Ikari dan disuarakan oleh seiyuu yang sama pula.

Revolutionary Girl Utena

Anime shoujo dengan unsur sihir dan romansa produksi J.C. Staff tahun 1997. Disutradarai oleh Kunihiko Ikuhara yang saat itu terkenal dengan kesuksesannya mengarahkan produksi Sailormoon S.

Menceritakan tentang Utena Tenjou, seorang gadis tomboy yang bersekolah di Akademi Ohtori. Di sekolah, Utena berpakaian layaknya seorang pangeran karena pengalaman masa lalunya. Dia lalu bertemu siswi bernama Anthy Himemiya yang selalu menjadi korban *bully*. Utena kini berupaya melindunginya dari siswa lain terutama anggota badan siswa melalui pertempuran pedang.

Anime ini penuh dengan adegan *What the F**k 2deep4me*. Sebagai perbandingan bila belum pernah menonton Utena, ini adalah orang yang sama menyutradarai Mawaru Penguindrum dan Yurikuma no Arashi. Keduanya memang agak susah dicerna kisahnya namun Utena lebih menguras tenaga dan pikiran. Intinya ini bukanlah anime yang bisa dinikmati sambil lalu ataupun bersantai. Meski begitu anime ini mendapat penghargaan yang bergengsi, *Best TV Animation Award* di Animation Kobe pada tahun 1997. Bila ada yang ingin berminat menonton, siapkan juga teman yang sudah pernah ikut diskusi mendalam untuk menjelaskan berbagai aspek cerita dalam Utena.

Evangelion 2.0

Movie bagian kedua dari Rebuild of Evangelion yang merupakan seri reboot, atau bisa jadi malah sekuel dalam dunia alternatif. Produksi Studio Khara arahan sutradara Hideaki Anno di tahun 2009. Bila umumnya anime lain sering menampilkan homage NGE, kali ini yang terjadi adalah kebalikannya.

Ternyata salah satu adegan dalam Evangelion 2.0 ini mengambil referensi dari Utena. Adegan yang dimaksud adalah saat Shinji berupaya menyelamatkan Rei dari core S2 engine setelah unit 00 beserta pilotnya dimakan Zeruel.

Dragon Ball Z

Serial tua produksi tahun 80an yang diadaptasi dari manga karya Akira Toriyama ini mungkin tak perlu banyak penjelasan sebab animenya pernah tayang di tv lokal dan diulang-ulang sampai jenuh. Meski untuk tayangan ulang akhir-akhir ini malah kena sensor ganas.

DBZ dimulai saat Goku sudah menjadi ayah. Lalu rentetan kejadian mulai dari serangan bangsa Seiya hingga petualangan mencari Dragon Ball di planet Namek. Saga planet Namek disebut yang terbaik di seri ini.

Lalu setelah planet Namek usai, muncul ancaman Android Dr. Gero yang berujung pada Cell saga. Kisah ini berupaya memajukan Gohan menjadi karakter utama. Namun tampaknya pembaca lebih memilih Goku sebagai karakter utama.

Dragon Ball adalah salah satu manga shounen paling berpengaruh. Formatnya juga banyak ditiru. Yang paling jelas adalah ada pertempuran pastinya, lalu disusul turnamen. Tak ketinggalan kisah saat berlatih. Lalu yang paling penting, perubahan wujud menjadi lebih kuat. Sekarang perhatikan Bleach - One Piece - Naruto. Semua formula mereka tak jauh beda dengan DBZ. Minimal ada kisah latihan ditambah perubahan wujud menjadi kuat.

Hacka Doll

Hacka Doll sebetulnya adalah maskot dari sebuah aplikasi smart RSS produksi DeNA yang tersedia untuk platform iOS dan Android. Sejatinya mereka tidak memiliki cerita dasar selain berperan penting untuk memajukan dan memudahkan hidup manusia dalam menyaring informasi.

Studio Trigger dan Creative in Pack tentunya harus memutar otak agar Hacka Doll bisa menarik perhatian penonton. Cara yang paling aman adalah membuat parodi.

Dari semua episode parodi, yang terakhir justru menjadi pamungkas. Tak butuh waktu lama untuk segera mengenali potongan adegan dalam episode terakhir. Diawali dari adegan Krilin yang meledak, pemicu Goku menjadi Super Seiya, sejumlah adegan tentang Cooler, cara bertarung super cepat yang khas dalam DBZ dan ditambah adegan Cell yang memicu Gohan menjadi Super Seiya 2.

Ichigo

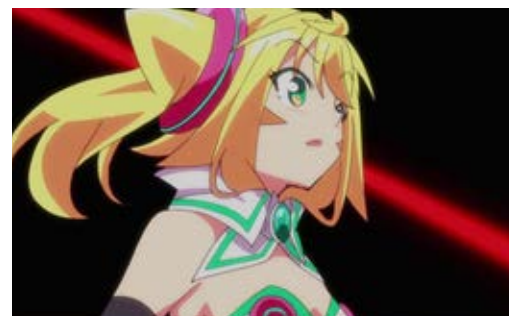
Nigo

V3

Agito

Amazon

Riderman

ZX

Kamen Rider kali pertama muncul sebagai manga karya Shotaro Ishinomori. Begitu diadaptasi menjadi serial tokusatsu dan terbukti sukses, kemudian muncul berbagai kisah Kamen Rider lainnya.

Haiyore! Nyaruko-san

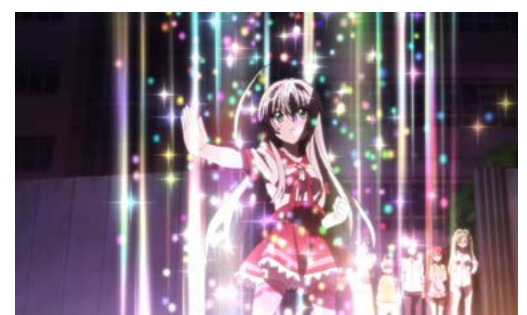
Diadaptasi dari sebuah LN karya Manta Aisora, mengisahkan alien bernama Nyaruko yang ditugaskan untuk melindungi seseorang di Bumi. Alih-alih melindungi dia justru jatuh cinta pada Mashiro, orang yang perlu dilindungi. Sayangnya alien berwujud manis ini bukan dalam wujud sebenarnya. Sebab dia berasal dari ras Nyarlathotep yang merupakan monster menyeramkan, pernah dikisahkan di masa lalu. Tentu saja Mashiro enggan meski belum pernah melihat wujud asli Nyaruko. Tapi Nyaruko tidak begitu saja menyerah. Dimulailah kehidupan baru mereka untuk membangun cinta, atau setidaknya begitu awal kisah mereka.

Anime Nyaruko kurang tepat bila disebut memasukkan *homage*. Lebih cocok dibilang sebagai parodi. Ini juga jumlahnya tidak tanggung-tanggung. Mulai dari episode perdana hingga OVA paling akhir tiap menit di anime Nyaruko ada unsur parodi.

Diambil dari judul lama hingga baru, anime, manga, tokusatsu, game bahkan hingga film barat. Ini tidak sebatas penggunaan visual tetapi juga perlu memperhatikan kalimat yang dikutip oleh karakter. Singkatnya untuk mengetahui setiap parodi dalam Nyaruko, penonton memang harus level *hardcore* pernah mengincip segala jenis media hiburan.

Contoh pada sisi kiri ini adalah cover LN yang mengambil pose *henshin* berbagai Kamen Rider. Karena Nyaruko sendiri adalah seorang otaku manga anime dan tokusatsu. Yang nampak di sini adalah Ichigo, Nigo, V3, Agito, Amazon, Riderman dan ZX. Pada sisi kanan ada Full Metal Jacket, MIB, Dragon Quest, dan sekali lagi Kamen Rider.

Afterword

Ini baru beberapa judul anime produksi baru yang memasukkan homage. Sebetulnya masih banyak lagi yang tak bisa di tuliskan satu persatu. Mungkin lebih asyik bila suatu saat pembaca bisa menemukan sendiri sebuah referensi bila menonton ulang anime produksi setelah tahun 2000an.

DISCOGRAPHY

Seikai wa Hitotsu !! Janai !! (Milky Holmes S1 OP)
Party Party (Milky Holmes OVA Summer Special ED)
Nazo ! Nazo ? Happiness !! (Milky Holmes S2 OP)
Glory Glowing Days (Futari wa Milky Holmes OP)
Seishun Beginner ! (Futari wa Milky Holmes ED)
Milky A Go Go (Milky Holmes TD OP)
Ameagari no Mirai (Milky Holmes 1 PSP game OP & OVA Alternative OP)
Kimi no Naka no Watashi (Milky Holmes OVA Alternative ED)
Kikoenakutemo Arigatou (Milky Holmes 1 PSP Game ED)
Prologue wa Asuiro (Milky Holmes 2 PSP Game OP)
Bye Bye Eru (Milky Holmes 2 PSP Game ED)
Nakimushi Treasures (Cardfight Vanguard ep 53-65 ED)
Yume Yume Express
Milky 100 World
Bouken☆Milky World

Milky Holmes Seiyuu Unit

ARTIKEL : SCOPEDOG0097

Rasanya tidak lengkap kalau membahas game dan anime Milky Holmes, tapi tidak membahas seiyuunya. Nah, kali ini yang dibahas adalah seiyuu yang mengisi main characternya, yaitu Milky Holmes yang terdiri dari Mimori Suzuko (Sherlock Shellinford), Tokui Sora (Yuzurizaki Nero), Sasaki Mikoi (Hercule Barton), Kitta Izumi (Cordelia Glauca).

Selain mengisi sebagai seiyuu dari masing-masing karakter yang disebutkan diatas, mereka juga terbentuk dalam seiyuu unit. Mereka juga menyanyikan lagu OP dan ED anime Milky Holmes dari season 1 sampai season 4 beserta 2 game yang dirilis untuk PSP. Tak hanya itu, berkat kepopuleran animenya, mereka diundang untuk mengisi konser dan event terkenal, misalnya Animelo Summer Live a.k.a Anisama, Wonfes 2011, Anime Festival Asia 2010, dan masih banyak lagi. Berikut penjelasan singkat mengenai para seiyuunya.

Mimori Suzuko

Seiyuu yang kerap dipanggil Mimorin ini awalnya memulai karirnya sebagai pemain drama musical Disney dengan nama panggung Kurokawa Suzuko. Pada saat itu ia ditawari untuk menjadi seiyuu oleh presiden **Bushiroad**, **Kidani Takaaki**, dan ia menerimanya. Pada tahun 2010, ia memulai mengisi suara di anime **Kids Gekijou !** sebagai **Nekomimi Kuma-san** dan di tahun sama sebagai **Sherlock Shellinford** di anime **Tantei Opera Milky Holmes**.

Di anime Milky Holmes inilah namanya mulai dikenal dan ia mulai ditawari kontrak untuk menjadi seiyuu anime lain. Namanya makin melejit saat menyuarakan karakter **Sonoda Umi** (**LoveLive**). Di samping aktif sebagai seiyuu, ia juga masih manggung di beberapa pentas musikal.

SEIYUUGRAPHY

Sherlock Shellinford - Milky Holmes
Sonoda Umi - LoveLive
Furutani Himawari - Yuru Yuri
Myucel Foaran - Outbreak Company
Sarashiki Kanzashi - Infinite Stratos 2

Tokui Sora

Seiyuu yang naik daun ketika memerankan karakter Yazawa Nico (LoveLive) ini juga seorang mangaka. Karyanya banyak dimuat di event-event doujin, dan ia juga membuat stiker LINE buatannya sendiri. Memerankan karakter Yuzurizaki Nero di anime Milky Holmes, dan suaranya mirip dengan Yazawa Nico, meskipun Nero lebih dulu ketimbang Nico. Kebetulan masuk satu seiyuu unit dengan Mimorin, yaitu di LoveLive dan Milky Holmes.

Dia juga menyebut dirinya adalah seorang otaku dan sangat menyukai anime Neon Genesis Evangelion. Ia juga suka cosplay karakter anime tertentu. Pada Seiyuu Award ke 9, mendapat penghargaan Best Musical Performance karena ia dan Mimori Suzuko tergabung dalam idol group µ's. Tak hanya itu, seiyuu ini akrab dipanggil Soramaru ini juga memiliki blog pribadi di Ameblo dan aktif memposting segala kegiatan yang ia lakukan.

SEIYUUGRAPHY

Yuzurizaki Nero - Milky Holmes
Yazawa Nico - LoveLive
Daitoku Junna - Robotics;Notes
Tsukuyomi Luna - Genei wo Kakeru Taiyou
Katia - Fantasista Doll

Sasaki Mikoi

Seiyuu yang baru memulai debutnya di Milky Holmes, dan mendapat peran main character di Milky Holmes sebagai Hercule Barton, gadis pemalu yang hobi baca buku disertai kekuatan fisiknya yang sangat kuat. Ia juga berperan sebagai Piyo-tan di Etotama.

Seperti yang disebutkan di awal, ia baru memulai debutnya sebagai seiyuu. Pada saat itu, ia mengikuti audisi untuk memerankan karakter Hercule Barton. Dari 4.500 orang yang mengikuti audisi, ia memenangkan audisi dan terpilih sebagai seiyuu yang memerankan karakter Hercule Barton. Tak lama kemudian, ia juga langsung tergabung dalam seiyuu unit Milky Holmes setelah game Milky Holmes dirilis.

SEIYUUGRAPHY

Hercule Barton - Milky Holmes
Piyo-tan - Etotama
Shiba Inuko-san - Shiba Inuko-san
Katsuragi Himeno - Da Capo III
Uki Kuguru - Future Card BuddyFight

Kitta Izumi

Kalian tahu anime Watamote? Anime yang bercerita tentang Tomoko Kuroki, hikki yang ingin berubah dari kehidupan kelamnya menjadi orang normal. Dialah yang menyuarakan main characternya, Tomoko Kuroki. Bisa dibilang ia seiyuu senior diantara 3 seiyuu yang disebutkan diatas. Memulai karir sebagai seiyuu di tahun 2008, dan sudah berpengalaman di bidang sulih suara. Memerankan karakter Cordelia Glauca di Milky Holmes.

Di balik pekerjaannya sebagai seorang seiyuu, ia juga menjadi seorang kritikus makanan, khususnya Jiaozi (Di Jepang, makanan ini mirip dengan Gyoza). Pekerjaan sebagai kritikus Jiaozi ini berawal dari hobinya yaitu meneliti dan membuat Jiaozi. Selain suka dengan hal-hal berbau Jiaozi, ia juga hobi merangkai dan menanam bunga Lily.

SEIYUUGRAPHY

Cordelia Glauca - Milky Holmes
Tomoko Kuroki - Watamote
Misaki Tokura - Cardfight !! Vanguard
Creo Brand - Freezing
Jina Purpleton - Freezing Vibration

Musaigen no Phantom World

Anime dari KyoAni ini kali ini memang kurang dari sisi cerita. Tapi kelebihan gadis-gadis imut. Meski begitu mereka tetap berusaha sebaik mungkin menampilkan latar yang detail.

Lokasi yang menjadi referensi adalah pulau Enoshima. Pulau ini merupakan salah satu tujuan wisata jadi tak perlu khawatir dengan masalah transportasi. Bila berangkat dari Tokyo paling mudah dicapai dengan JR Line dengan waktu tempuh kurang lebih 1 jam.

Beberapa hal yang bisa dilakukan di sini adalah ke pantai, kuil, dan gua. Jangan lupa juga ada berbagai kuliner yang bisa dicicipi

南金倉駅
第2話
迷惑UFOをやっつけろ!

湘南江の島駅

食べ放題!
主知肉林

お席で注文 食べ放題
焼肉きんぐ

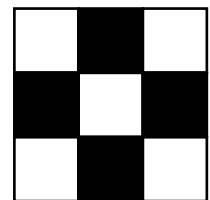
Saenai Heroine no Sodatekata

Saekano dipastikan mendapat season kedua. Mari melihat-lihat sambil mengingat sejumlah tempat yang menjadi referensi latar dalam anime ini.

Kota Saitama menjadi referensi sejumlah lokasi dalam anime Saekano. Dari Tokyo, kota ini bisa ditempuh dalam waktu maksimal 20 menit bila menggunakan kereta komuter. Banyak pekerja di kota Tokyo yang bertempat tinggal di kota ini karena sewa apartemen dan biaya hidupnya sedikit lebih ringan bila dibandingkan dengan Tokyo. Beberapa tempat yang dikenali antara lain Stasiun Wakoushi, cafe Komeda, Taman Chibikko di Wakou dan mall Mitsui Outlet Park Iruma.

和光市駅

AMHAVE-FUN

srsbsns·lollmao·game

Tantei Opera Milky Holmes

Setelah membahas animenya yang penuh dengan parodi dan segala kekonyolannya, kali ini akan membahas gamenya. Tantei Opera Milky Holmes adalah game yang dirilis untuk platform PlayStation Portable dan terdiri dari 2 game. Game pertama dirilis pada 16 Desember 2010 dan sekuelnya, Tantei Opera Milky Holmes 2 dirilis pada 23 Agustus 2012. Di sini pemain berperan sebagai main chara, Kobayashi Opera (game pertama) dan Ellery Himeyuri (game kedua) yang memimpin dan membimbing tim detektif Milky Holmes dalam menyelesaikan dan memecahkan kasus yang dibuat oleh para pencuri.(scopedog0097)

Kobayashi Opera, seorang detektif muda dan berbakat yang telah menyelesaikan banyak kasus penting kini berhadapan dengan **Phantom Thief L**, pencuri ulung yang sampai saat ini belum pernah tertangkap olehnya. Mereka terlibat pertarungan sengit dan keduanya terjatuh dari sebuah gedung yang terbakar.

Enam tahun setelah peristiwa tersebut, kini ia didaftarkan ke sebuah akademi khusus detektif di kota Yokohama, **Holmes Detective Academy**. Ketika dijemput oleh **Katsu**, pelayan pribadi **Henriette Mystere**, ia masih enggan untuk ke sana karena siswa yang masuk ke sana adalah siswa yang memiliki **Toys**, sedangkan ia kehilangan **Toys** miliknya sejak pertarungannya dengan Phantom Thief L 6 tahun yang lalu. Sesampainya disana, Katsu mengantar ia ke ruang ketua osis. Di saat yang sama, **Sherlock Shellinford**, **Yuzurizaki Nero**, **Hercule Barton**, **Cordelia Glauca** sedang menikmati pemandangan **Fortune Leaf**, sebuah *power generator* tercanggih di kota Yokohama, dan saking terpesonanya, Sherlock jatuh tanpa sengaja.

Kobayashi Opera yang saat itu sedang berjalan menuju ke gedung sekolah, tiba--tiba mendengar suara teriakan dari langit, ternyata Sherlock berteriak minta tolong. Dan Kobayashi menangkapnya, Sherlock kemudian berterima kasih kepadanya. Kobayashi berkenalan dengan mereka dan mereka mengantar Kobayashi ke ruang ketua osis. Tak lama kemudian, ia mendengar suara pecahan kaca di dalam ruangan tersebut. Tak berpikir panjang, Hercule menggunakan Toysnya untuk menghancurkan pintu itu. Mereka terkejut ruang ketua osis sangat berantakan disana sini, Sherlock dkk berpendapat kalau ada pencuri yang masuk ke ruangan ini lalu kabur. Melihat hal ini, Katsu menyarankan Kobayashi untuk melakukan penyelidikan, mengingat bisa saja masalah ini disebabkan oleh pencuri. Dengan berat hati dan rasa penasaran Sherlock dkk, akhirnya mereka melakukan penyelidikan disana.

Setelah mengumpulkan bukti dan fakta, mereka menemukan bahwa kasus ini dibuat oleh pencuri yang sengaja ingin mencari dan membunuh Henriette Mystere. Sempat terlibat pengejaran antara pencuri dan para detektif. Setelah mereka berhasil menangkap pencuri, belakangan diketahui bahwa pencuri tersebut adalah Henriette Mystere, yang sengaja membuat kasus untuk menguji kepiawaian Kobayashi Opera sebagai detektif, serta merupakan ujian bagi Sherlock dkk untuk menyelesaikan sebuah kasus.

Henriette yang bangga akan kemajuan muridnya memutuskan untuk membuat sebuah tim detektif, Sherlock dkk bangga karena akhirnya mereka dapat bekerja sebagai tim. Atas keberhasilannya mengungkap kasus ini, Henriette Mystere memberikan ruang kerja khusus untuk mereka, dan Kobayashi Opera ditunjuk sebagai pemimpin sekaligus instruktur bagi mereka. Disinilah **Milky Holmes** terbentuk, yang terdiri dari **Kobayashi Opera**, **Sherlock Shellinford**, **Yuzurizaki Nero**, **Hercule Barton**, **Cordelia Glauca**.

DEVELOPER	ARTDINK	CERO	13+	GENRE	ADVENTURE, VN	PRICE	US$50

Desain karakter pada bagian cover dan layar judul sedikit berbeda. Tapi tak perlu khawatir bila sudah masuk ke dalam game.

Bersetting 1 tahun setelah akhir dari game pertama. Diawali dengan adegan dimana **Arsene** sedang menyelidiki informasi tentang **Phantom Thief L**, tiba-tiba ia diserang oleh wanita bertopeng. Arsene yang saat itu terkejut melihat dia, ingin menyerang dengan Toysnya, namun kekuatan tersebut tidak keluar. Wanita bertopeng itu mengalahkan Arsene dengan mudah dengan membanting dan melempar Arsene hingga tak sadarkan diri. Pada saat itulah, Arsene kalah dan wanita bertopeng tersebut memulai pencurian kembali.

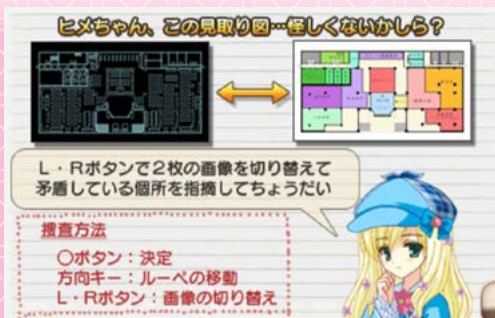
Di lain tempat, **Ellery Himeyuri** sedang dalam perjalanan menuju **Holmes Detective Academy**. Ia masih tidak mau kesana karena ia awalnya mendaftar ke sekolah khusus polisi, **Kamitsu Rei** mengungkapkan bahwa ia memiliki Toys yang tersembunyi dalam tubuhnya, dan kepolisian tidak menerima orang-orang yang memiliki Toys.

Sesampainya disana, ia disambut oleh ketua osis yang baru, Josephine Mystere dan asistennya, **Yutaka**. Kamitsu dan Ellery heran karena yang menyambut mereka bukan Henriette Mystere. Yutaka menjelaskan bahwa Henriette Mystere sedang pergi ke luar negeri untuk menyelesaikan studinya. Josephine Mystere sendiri merupakan kakak dari Henriette Mystere, dan dia ditugaskan untuk mengganti adiknya yang sedang pergi ke luar negeri. Setelah itu, Josephine Mystere mengantar mereka mengelilingi sekolah.

Kemudian, Josephine mengantarnya ke sebuah kantor tim detektif, disana ia menjelaskan bahwa di ruang inilah tim detektif yang akan Ellery pimpin. Ketika masuk, ia dikejutkan dengan terompet. Josephine terkejut dan marah kepada **Sherlock Shellinford**, **Yuzurizaki Nero**, **Hercule Barton**, **Cordelia Glauca** karena membuat keributan lagi. Ellery kemudian kaget karena tim detektif yang ia pimpin adalah **Milky Holmes**. Ia kemudian memperkenalkan diri dengan menggunakan hormat tentara. Mereka juga kaget karena baru pertama kali melihat orang memperkenalkan diri pakai hormat tentara. Josephine yang saat itu masih marah, kemudian menyuruh mereka meminta maaf kepadanya. Tak lama kemudian, mereka mendengar suara pecahan kaca di luar. Yutaka tiba-tiba datang dan memberitahu Josephine bahwa ia mendapat surat "tantangan" dari pencuri.

Ternyata surat itu ia temukan di meja ketua osis, ditambah dengan keadaan ruang osis yang berantakan. Kemudian, Sherlock dengan antusias mengajak Ellery untuk menyelidiki kasus ini yang kemudian diizinkan oleh Josephine. Sebenarnya, kasus ini sengaja dibuat oleh Jospehine untuk mengetes kemampuan Ellery. Namun di luar dugaan, **Rat** dari Phantom Thief Empire datang membuat kekacauan. Milky Holmes berhasil menangkapnya dan Ellery mengungkapkan motif dibalik kasus ini dan mengeluarkan deduksinya. Ia menyimpulkan bahwa kasus ini sengaja dibuat oleh Josephine dan Yutaka. Josephine salut kepadanya dan menyebutkan bahwa Ellery lulus tes. Kini ia resmi memimpin Milky Holmes.

Di lain tempat, **Stone River**, **Rat**, **Twenty** dikumpulkan di suatu tempat oleh **Cagliostro**. Mereka bertanya kepada dia dimana Arsene. Yutaka datang dan mengeluarkan sebuah surat yang berisi informasi bahwa Arsene menyerahkan kekuasaan Phantom Thief Empire, kepada Cagliostro. Rat dan Stone River yang awalnya tidak mau menurutinya, dengan terpaksa mengikutinya. Cagliostro mengungkapkan bahwa tujuan mereka adalah untuk mencuri **L's Legacy** yang terdiri dari tiga benda berharga : **Black Pearl**, **Blue Diamond**, **Crystal Plug**. Phantom Thief Empire berulah kembali dan Milky Holmes harus mencegah mereka dari pencurian benda berharga untuk kedua kalinya.

click to play

Gameplay

Sebenarnya kedua game ini berupa **VN**, namun ada bagian tertentu dimana kita bisa melakukan penyelidikan dan mengungkapkan deduksi. Ketika bermain pun, kita disuguhkan dengan percakapan, dan disini juga ada serangkaian pilihan yang bisa membantu kita dalam progress permainan. Tapi berhati-hatilah memilih jawaban karena dari pilihan tersebut bisa membuat kita **game over**. Pilihan di game ini berupa pertanyaan terhadap kejadian-kejadian yang janggal dan tidak logis. Tersedia pilihan **Oboeru** 覚える**(ingat)** dan **Oboenai** 覚えない **(tidak mengingat)**. O iya, disini juga tidak ada jawaban mutlak, maksudnya belum tentu memilih Oboeru adalah benar maupun sebaliknya. Karena pertanyaan ini berguna dalam mengungkapkan deduksi dan menjawabnya pun harus memakai logika. Dan berhati-hatilah karena kalau salah deduksi, nanti kita bisa ditangkap karena menuduh orang yang tidak bersalah dan **GAME OVER**.

Game ini terdiri dari 6 chapter dan di setiap pertengahan chapter ada penyelidikan dan pengumpulan bukti-bukti, kecuali chapter terakhir. Setiap detektif mencari bukti di tempat lain dan kita juga ikut membantunya. Ketika memilih bukti, nanti **Kaca pembesar** akan bersinar ketika menemukan barang bukti, namun hati-hati juga dalam memilih karena nantinya bukti-bukti akan memperkuat deduksi yang diutarakan oleh main chara, **Kobayashi Opera (game ke-1)** dan **Ellery Himeyuri (game ke-2)**. Cara mengetahui barang bukti yang dipilih benar atau tidak, dilihat dari partner yang membantu kita. Jika salah, maka partner akan berkata "Oh begitu, nanti saya selidiki barang ini". Tapi kalau benar, maka main character akan berbicara dengan partner yang membantunya mengenai barang bukti yang kita pilih. Penyelidikan ini dibatasi dengan adanya **Phase**, setiap karakter memiliki 2 (dua) Phase. Satu Phasenya digunakan untuk penyelidikan dan satu lagi untuk **Appealing**. Namun, kalau phase sebelumnya salah menemukan barang bukti, maka phase kedua harus menemukan barang bukti yang benar

Karena game ini merupakan VN, tentu tidak lengkap kalau tidak ada **Appealing** untuk para detektif moe ini. Jika Phase sebelumnya mendapat barang bukti yang benar, maka kita bisa memilih partner kita kembali untuk melakukan Appealing. Nanti kita akan dihadapkan pada 3 pilihan di tengah percakapan, dan pilihan yang benar akan membuat detektif ini memiliki **"Feeling"** terhadap main chara dan dapat **CG khusus** karakter tersebut. Selain itu, **karakter yang sering kita Appeal di setiap chapter akan membantu kita di chapter terakhir dan karakter itulah yang akan mendampingi kita di ending**. Kalau saya sendiri sih, dapatnya **Cordelia Glauca** (game ke-1) dan **Yuzurizaki Nero** (game ke-2).

Ketika penyelidikan selesai, nanti karakter utama akan mengungkapkan deduksinya berdasarkan pilihan yang kita dipilih selama chapter berlangsung. Berikutnya, barang bukti yang ditemukan selama proses penyelidikan membantu memperkuat deduksi. Jika deduksi benar, maka pencuri akan kabur dan kita mengejarnya. Pengejarannya menggunakan sistem **QCA (Quick Command Action)**, dimana kita harus menebak Toys manakah yang harus digunakan ketika mengejar pencuri dengan cepat. Lalu, pengejarannya digambarkan dengan animasi sehingga kita serasa menonton anime + memainkan game. Jika kita salah menebak Toys / kehabisan waktu untuk menebak Toys, maka pengejaran akan terhenti dan diulang dari awal beserta tebakan Toys yang benar. Setiap pengejaran diberikan kesempatan sebanyak 4 kali, dan kesempatan ini jumlah berbeda tergantung tingkat kesulitan permainan.

Berbicara masalah ceritanya, game ini berjalan linear (hanya satu rute) dan tidak ada rute alternatif atau percabangan. Lalu, story yang dibawakan juga serius, berbeda dengan animenya yang sering memparodikan anime lain dan ***cute girls doing cute things***. Dilihat dari segi penggambaran karakter, karakter disini digambarkan dengan gambar sederhana dan umum digunakan di anime lain, berbeda dengan animenya yang mengeksploitasi sifat moe dari para detektif muda ini. Sulit juga sih menemukan kekurangannya, tapi kekurangan paling utama adalah game overnya itu, kita harus berhati-hati memilih jawaban karena bisa saja game over, tapi ini ditentukan dari seberapa banyak jawaban salah ketika pengungkapan deduksi. O iya, 2 game ini sebenarnya tidak ada patch bahasa Inggris. **Tapi** tenang, sudah ada para fans yang sudah menerjemahkannya dan merilis patchnya. Game ini bersifat **prekuel** dari versi animenya, jadi tidak ada moe moments dan parody.

Character

Sebagian besar karakter di game ini nyaris tidak berbeda dengan versi anime. Profil karakter utama bisa dibaca pada ulasan anime juga di edisi kali ini. Beberapa karakter original ditambahkan.

Kobayashi Opera | **Morishima Shuuta**

Main chara di **game Milky Holmes pertama**. Detektif ulung yang kini kehilangan Toysnya setelah bertarung melawan Phantom Thief L. Memiliki kepribadian dewasa, bertanggung jawab, dan bijaksana. Dialah yang menjadi pembimbing sekaligus membuat tim detektif Milky Holmes menjadi terkenal se-Yokohama.

Ellery Himeyuri | **Takamori Natsumi**

Main chara di **game Milky Holmes kedua**. Mantan peneliti forensik kepolisian ingin masuk sekolah khusus kepolisian, tapi menjadi detektif karena memiliki Toys. Memiliki Toys bernama **Induction**, yang mampu menganulir bahkan menghilangkan Toys milik orang lain.

Yutaka | **Noto Mamiko**

Pelayan setia Arsene dan Cagliostro, dialah yang membuat Ellery menjadi detektif dengan membuat Toys milik musuh tak bisa dikendalikan dan membuat kesalahpahaman karenanya. Tak disangka memiliki masa lalu yang buruk dengan Ellery dan memiliki alter ego yang jahat bernama Jean.

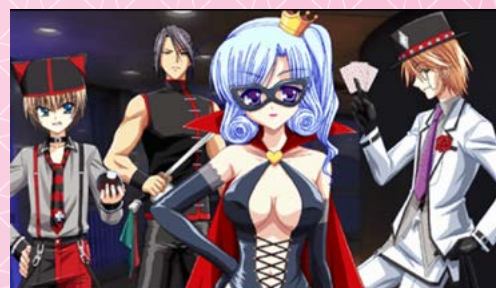
Kamitsu Rei | **Chiba Susumu**

Pembimbing skuad anti-thief kepolisian kota Yokohama, Genius 4. Berkepribadian dingin dan tanpa ekspresi. Dia adalah teman dekat sekaligus rival dari Kobayashi Opera, sekaligus salah satu karakter original di game ini.

Phantom Thief L | **Ishizuka Unsho**

Pencuri ulung yang tak bisa ditangkap oleh siapapun, kecuali Kobayashi Opera. Menjemput akhir hayat ketika bertarung dengan Kobayashi Opera untuk kedua kalinya dan mewariskan L's Legacy yang ternyata merupakan alat menghilangkan Toys di muka Bumi.

Cagliostro | **Sanada Asami**

Karakter sekaligus Pencuri (Thief) original di game ini. Bercita-cita menjadi penerus Phantom Thief L dengan mengumpulkan L's Legacy, dan sering berbuat kekerasan dalam proses pencurian. Selama tidak menjadi pencuri, ia menyamar dengan nama samaran Josephine Mystere dan merupakan kakak dari Arsene / Henriette Mystere. Toys miliknya adalah **Copy**, mampu mengcopy Toys orang lain hanya dengan menyentuh secara fisik.

MILIHIME TAISEN
MILITÄRISCHE MÄDCHEN

SIMULASI PERTEMPURAN DARAT DENGAN MOEFIKASI TOKOH MILITER BERPENGARUH PADA PERANG DUNIA II

Oleh : Draco

WEB

DEVELOPER	HEADLOCK Inc.	CERO	13+	GENRE	STRATEGY, SIM	PRICE	FREE

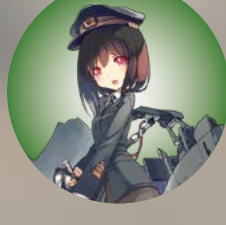
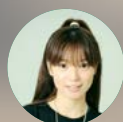
Pada AMH Magz volume 19 pernah dibahas mengenai Kantai Collection, sebuah browser game besutan DMM yang menampilkan pertempuran laut dengan gadisgadis moefikasi kapal perang yang ikut bertempur selama Perang Dunia II. Mungkin kalian pernah berkata “kok cuma kapal, nggak ada tank atau pesawat?”. Inilah yang didengar oleh para developer HEADLOCK Inc.

Pada 24 Februari 2015, mereka merilis sebuah browser game melalui platform Yahoo! Mobage dengan nama Milihime Taisen – Militärische Mädchen. Seperti KanColle, Milihime juga merupakan card collecting game yang mensimulasikan pertempuran antara unit yang dimiliki pemain dengan alien. Berbeda dari KanColle yang karakternya merupakan personifikasi kapal perang, Milihime menggunakan moefikasi tokoh-tokoh militer berpengaruh selama Perang Dunia II, seperti Otto Carius dengan Tiger I yang legendaris dan George S. Patton dari Third Army dengan M4 Sherman-nya. Tidak terbatas pada tank saja, Milihime juga memiliki berbagai jenis kendaraan tempur lain seperti halftrack, assault gun, tank destroyer, dll. Bahkan ada juga pesawat dan infantri.

Saat pertama rilis, terdapat 101 Hime yang bisa dikumpulkan dan jumlah ini akan terus bertambah. Pada saat penulisan artikel ada 297 entri di galeri Milihime.

SEIYUU

HEADLOCK Inc. cukup berani untuk menggunakan seiyuu-seiyuu yang terkenal. Pemain Kancolle tentu tidak asing dengan **Mana Komatsu** (Zuihou, Tanikaze, Urakaze, Hamakaze), **Sumire Uesaka** (Fubuki, Murakumo, Hiryuu, Souryuu, dll.), dan **Aya Suzaki** (Inazuma, Ikazuchi, Hibiki, Akatsuki). Beberapa seiyuu dari Girls und Panzer pun ikut mengisi suara, seperti **Ikumi Nakagami** (Yukari Akiyama), **Ayuru Oohashi** (Oryou/Takeko Nogami), dan **Satomi Moriya** (Erwin/Riko Matsumoto).

Selain itu, banyak juga seiyuu lain yang cukup terkenal yang juga mengisi suara untuk karakter Milihime, seperti **Satomi Satou** (Ritsu Tainaka - K-On!), **Kana Ueda** (Rin Tohsaka – Fate/stay night), **Mie Sonozaki** (Gertrud Barkhorn – Strike Witches), **Aya Endou** (Sheryl Nome – Macross Frontier), dan masih banyak lagi.

Featured Hime

Naydin | Sumire Uesaka — LIGHT TANK BT-7

Salah satu dari beberapa Milihime yang menjadi starter saat memulai permainan, tentu tidak asing dengan karakter yang satu ini. Merupakan moefikasi dari Grigoriy Nikolaievich Naydin, seorang tank commander terkenal yang mendapat penghargaan Hero of Soviet Union.

Patton | Satomi Moriya — MEDIUM TANK M4

Terinspirasi oleh George S. Patton, jenderal berkebangsaan Amerika Serikat yang memimpin Third United States Army dalam pertempuran Normandy. Namanya diabadikan sebagai panggilan kepada United States Central Army yang merupakan penerus Third Army yang dipimpinnya dulu.

Burda | Kasumi Hitosugi — HEAVY TANK KV-2

Karakter paling posesif dibandingkan dengan karakter lainnya, bahkan bisa dibilang yandere. Jangan macam-macam pada komandan yang dia sayangi atau bersiaplah untuk dibombardir dengan meriam 152 mm-nya! Merupakan moefikasi Alexander Fyodorovich Burda.

Carius | Ikumi Nakagami — TD JAGDTIGER

Meriam 128 mm yang akurat dan armor yang tebal. Itulah Jagdtiger, kendaraan tempur terberat yang sempat aktif pada Perang Dunia II. Didasari pada Otto Carius, salah satu tank ace paling disegani sepanjang sejarah, Milihime satu ini merupakan salah satu karakter terkuat di Milihime Taisen

Rommel | Aya Endo — CV Sd.Kfz. 250/3

Unit tempur yang kuat akan runtuh jika tidak dipimpin oleh komandan yang kompeten. Milihime ini bertugas memberikan perintah pada pasukan yang bertempur dan meningkatkan status Milihime lainnya. Merupakan moefikasi Erwin Rommel sang Rubah Gurun, komandan berkebangsaan Jerman yang disegani kawan maupun lawannya.

Zaytsev | Sumire Uesaka — INFANTRY SNIPER

Dia didasari pada Vasily Zaytsev, penembak jitu legendaris yang sukses melumpuhkan 225 orang dalam Pertempuran Stalingrad. Salah satu dari beberapa Milihime dengan rarity tertinggi.

Hobart | Sayaka Raijuu — SPG C. AVRE

Bagaimana jika heavy tank Churchill yang memiliki armor tebal dilengkapi dengan meriam besar? Perkenalkan Milihime yang satu ini. Dia dilengkapi dengan meriam paling besar di Milihime Taisen: 290 mm Petard. Merupakan moefikasi Sir Percy Cleghorn Stanley Hobart.

Visconti | Mana Komatsu — AIRCRAFT MC.205V

Walaupun sebagian besar pertempuran Milihime Taisen berlangsung di darat, ada juga Milihime yang menguasai udara. Moefikasi Adriano Visconti ini salah satunya, dengan pesawat tempurnya ia sanggup melawan target di permukaan dan pesawat lain yang mengancamnya.

GAMEPLAY

Di Milihime, pemain berperan sebagai seorang Komandan/Shireikan yang bertugas di sebuah headquarter. Dibantu oleh seorang maid (tidak ada yang melarang maid untuk ikut bertugas bukan?) bernama Lilly, pemain harus mengalahkan Battalion dengan mengumpulkan Milihime. Pertempuran berjalan setelah dilakukan sortie ke sebuah wilayah yang ditandai pada peta. Menggunakan model 3D dari Hime yang digunakan, pemain bisa melihat langsung pertempuran antara Milihime dengan Battalion di sebuah area tempur.

Gameplay Milihime termasuk cukup realistis untuk sebuah card collecting game. Tipe sebuah Hime menentukan kekuatan dan kelemahannya melawan unit lain: tank sangat efektif untuk melawan infantri dan halftrack tapi kurang efektif jika melawan pesawat, assault gun dan tank destroyer yang memiliki daya tembak kuat hanya bisa melawan unit darat, infantri yang hanya efektif jika berhasil menghindari serangan di fase awal pertempuran, dan sebagainya. Tidak hanya itu, terrain area pertempuran ikut mempengaruhi performa; jika bertempur di hutan, akurasi akan menurun tapi kesempatan untuk menghindari serangan juga meningkat.

Ada juga sistem level baik untuk pemain maupun para Hime. Pemain dengan level tinggi akan memiliki ruangan penyimpanan resource (Fuel, Ammo, Ration, dan Gold) yang lebih besar, sedangkan Hime dengan level tinggi akan memiliki stat lebih baik juga. Selain melalui leveling, stat Hime bisa ditingkatkan melalui strengthening menggunakan Hime lain. Terdapat juga berbagai equipment yang dapat dipasangkan pada Hime untuk meningkatkan stat dan memberi bonus sesuai dengan equipment yang dipasang, bisa diperoleh melalui crafting.

Hime yang sudah mencapai level tertentu akan mendapat kesempatan untuk dilakukan promotion. Dengan membayar sejumlah resource, Hime akan mendapat

Tampilan saat permainan, peta, status kartu dan markas. Jangan lupa ini membutuhkan browser yang disupport dengan plugin flash.

tambahan hit point dan stat yang cukup besar. Beberapa Hime bahkan bisa diberikan promotion sekali lagi untuk meng-upgrade Hime tersebut supaya bisa menggunakan kendaraan tempur yang lebih kuat.

Untuk para Komandan yang ingin 'menikahi' Hime-nya, mungkin akan kecewa karena dalam Milihime tidak ada sistem marriage seperti Kancolle. Tapi ada beberapa Hime yang bisa mendapatkan 'love awakening'. Pemain bisa meng-upgrade Hime setelah melewati level tertentu dengan menggunakan item yang bisa diperoleh dengan berbagai cara dan prosesnya mirip seperti promotion.

ILLUSTRATOR

Saat ini tercatat lebih dari 30 ilustrator yang menggambar ilustrasi untuk Milihime. Beberapa ilustrator kawakan yang ikut menggambar ilustrasi antara lain Takeshi Nogami (Strike Witches - Africa no Majo, desain karakter anime Girls und Panzer, end card Aoki Hagane no Arpeggio), Yukio Hirai (Fate/tiger colloseum), Kankurou (Buddyfight), dan Ofuu Yamadori (Aquarian Age).

LAYANAN

Tanggal 19 Januari 2016, HEADLOCK Inc. melalui media pengumuman resmi in-game dan laman media sosialnya mengumumkan bahwa Milihime Taisen akan berakhir layanannya pada 22 Maret 2016 pukul 12.00 JST. Berbagai event yang pernah rilis kembali diluncurkan sebagai sebuah mega-event penutup. Pertempuran Maxim-Gorky, Tobruk, dan Alexandria akan menjadi pertempuran akhir para komandan dalam Milihime. Setelah event berakhir, Milihime Taisen akan dihapus dari portal Mobage. Belum ada pengumuman lebih lanjut dari developer, apakah mereka akan membuat game baru atau memindahkan Milihime ke server baru.

OPINI

ONLINE GAME DAN MASA LAYANAN YANG SINGKAT

Sangat disayangkan Milihime Taisen hanya aktif layanannya selama satu tahun. Untuk beberapa komandan yang sudah sangat terikat dengan hime-hime kesayangannya (termasuk saya sendiri) mungkin akan merasa kesulitan untuk merelakan tutupnya layanan game ini. Walaupun begitu, fenomena ini tidak hanya terbatas pada Milihime Taisen. Kalian yang bermain Kantai Collection tentu tahu Shiro Project yang juga berbasis di DMM.com sampai sekarang belum jelas nasibnya, apakah akan dilanjutkan layanannya atau ditutup begitu saja. Game mobile pun mengalami nasib yang sama. Chain Chronicle, My Princess is the Cutest, dan Barcode Kanojo menutup layanannya dalam waktu yang relatif singkat pula. My Princess is the Cutest (server global) menjadi salah satu game yang paling infamous karena ini: layanannya ditutup hanya dalam beberapa bulan saja.

Ada beberapa kemungkinan yang mendasari ini. Mungkin karena faktor keuangan yang tidak mendukung, fanbase yang tergolong sempit, atau hanya karena developernya tidak ingin melanjutkan layanan. Tapi jika ditelusuri, sebenarnya alasannya sederhana: game online memang tidak bisa berumur panjang.

Menurut pengamatan, game online biasanya berumur hanya 1-2 tahun. Jarang ada game online yang mampu bertahan selama 3 tahun atau lebih, biasanya karena franchise-nya merupakan cash cow yang menghasilkan bagi developer maupun distributor. Pada umumnya, game online didesain dengan target layanan dan profit margin. Mempertahankan satu game selama beberapa tahun akan memiliki profit margin yang lebih kecil dari membuat beberapa game yang hanya bertahan singkat. Ini disebabkan karena kecenderungan pemain lama untuk tidak mengeluarkan uang lagi setelah bermain cukup lama dan developer harus mengajak pemain baru untuk mempertahankan arus uangnya. Akan tetapi, setelah melewati suatu titik jenuh, jumlah pemain tidak akan bertambah lagi. Inilah yang menjadi pemicu para developer untuk membuat patokan durasi layanannya. Dengan mematok target, mereka bisa memaksimalkan potensi sekaligus mencegah kejenuhan bagi para pemain-pemain lama. Perkataan *"you either die a hero or live long enough to become the villain"* sangat relevan dalam industri game online; lebih baik sebuah game online berakhir di masa jayanya daripada memaksa-maksakan konten baru yang banyak menyimpang dari tujuan awal.

COSPLAYER LOKAL VS ASING

Apakah Kita Memiliki Inferiority Complex?

artikel oleh ahotaku39

Di dalam dunia cosplay, sebenarnya tidak ada yang namanya keadilan. Kalau boleh meminjam kata-kata George Orwell dalam *Animal Farm*, semua cosplayer itu setara, namun beberapa cosplayer lebih setara daripada yang lain. Beberapa cosplayer bisa memiliki figur fisik yang indah seperti kulit putih, badan langsing, dan gigi yang putih berkilau; dan yang lainnya memiliki talenta membuat kostum yang gagah. Mungkin juga kebanyakan justru biasa-biasa saja, namun memiliki fotografer yang handal dalam pengambilan gambar dan proses *editing*. Inilah cosplayer yang berhasil tersaring dari kejamnya saringan masyarakat Internet dan bisa naik daun menjadi bintang cosplay. Kebanyakan memang kebetulan berdomisili di luar negeri. Bukan berarti Indonesia tidak punya cosplayer berbakat; hanya saja, mereka banyak yang belum terkenal.

Saya ingin mengingat kembali *Dewata Anime Festival*. Meskipun berakhir tragis, event lokal tersebut mengaku sanggup mendatangkan lebih dari 10 cosplayer luar negeri yang terkenal. Sepuluh cosplayer bintang tamu dari luar negeri. Tentunya, biaya untuk mendatangkan mereka cukup mahal. Mengapa tidak menggunakan talenta lokal saja, sekalian meningkatkan rasa percaya diri cosplayer lokal? Apakah masyarakat Jejepangan terlalu terpaku pada orang asing, sampai-sampai mereka memiliki *inferiority complex*?

Terima Kasih, Internet

Berkat perkembangan teknologi, lebih mudah bagi masyarakat Jejepangan untuk berhubungan dengan dan menemukan orang lain di jagat maya. Internet juga menjadi media yang mudah untuk mendapatkan *exposure* dan menjadi terkenal. Kekuatan Internet menjadi faktor penting untuk mempercepat proses seorang cosplayer menjadi terkenal. Melalui Facebook dan WorldCosplay, kita bisa melihat-lihat profil beribu-ribu cosplayer di dunia. Kita juga dapat menciptakan akun kita sendiri dan berbagi momen-momen cosplay kita kepada khalayak Internet. Jaringan-jaringan komunikasi terbentuk di antara sesama pegiat hobi dan subkultur cosplay pun menguat. Cosplay pun semakin ramai.

Namun, seiring meningkatnya keterbukaan, meningkat pula sisi kompetitif di antara anggota komunitas subkultur cosplay. Dalam jumlah yang sedikit dan sehat, kompetisi di antara cosplayer justru turut membangun komunitas dan kemampuan sang cosplayer. Cosplayer jadi merasa terpacu mengembangkan diri. Seperti yang dikemukakan Frederich Nietzsche, rasa iri yang sehat justru membuat manusia semakin baik. Namun, dalam jumlah berlebih, persaingan antara cosplayer kerap berujung saling ejek, hina, dan ngotot kalau cosplay-ku jauh lebih baik dari cosplay-mu.

Membayangkan Skenario Ideal Event Cosplay

Kapan cosplay tiba-tiba menjadi *mainstream* di Indonesia? Karena tiadanya catatan sejarah yang pasti dan hanya mengandalkan bukti-bukti anekdot dan pengamatan, tanggal tersebut tidak dapat dipastikan. Jadi, saya ambil patokan kira-kira tahun 2007. Saat itupun, kegiatan cosplay masih "tersembunyi" dan belum dilakoni oleh banyak orang. Lalu, kapan event-event bertajuk cosplay mulai mengundang cosplayer asing untuk ikut serta? Sekali lagi, sulit untuk dipastikan. Namun, pastinya telah terjadi suatu saat lalu dan kini, mengundang cosplayer asing menjadi suatu tren dalam event Jejepangan.

Menurut skalanya, event Jejepangan dapat dibagi menjadi dua kelas. Kelas pertama adalah event Jejepangan kecil. Termasuk

dalam kelas ini adalah event yang diselenggarakan mahasiswa di universitas. Tujuan dari event seperti ini cenderung kepada memberikan ruang ekspresi dan berkumpul bagi penikmat kultur pop Jepang daripada mencari untung. Sebaliknya, kelas kedua adalah event Jejepangan besar. Termasuk dalam kelas ini adalah event Jejepangan yang diselenggarakan oleh *event organizer* professional. Tentunya, event kelas ini cenderung mencari untung.

Dan ada juga kategori khusus, yaitu "event yang berusaha terlihat besar, namun akhirnya menghancurkan diri mereka sendiri".

Perlu diingat bahwa event Jejepangan mencoba melayani selera dari berbagai macam subkultur, termasuk cosplay. Karena biaya perjalanan kini sudah lebih murah dan terdapat jumlah penikmat subkultur cosplay dari kelas menengah yang cukup signifikan, terbukalah sebuah pangsa pasar baru: event Jejepangan yang berusaha melayani *demand* dari penikmat cosplay dengan mendatangkan cosplayer bintang tamu dari luar negeri.

Nah, setelah mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang event Jejepangan, kini saya akan mencoba membuat sebuah skenario ideal sebuah event Jejepangan. Event Jejepangan kelas kecil ibarat sebuah "kolam kecil". Lebih jelasnya, event kecil sebaiknya menjadi tempat penikmat Jejepangan berkumpul dan berbincang hingga mereka bosan dan akhirnya pulang untuk memperbarui status Facebook mereka. Berhubungan dengan cosplayer, event-event kecil biasanya mengundang cosplayer lokal. Alasannya tentu karena keterbatasan finansial, karena biasanya event kecil tidak memiliki sponsor korporat yang besar. "Kolam kecil" yang tenang seperti ini adalah lahan yang bagus bagi para cosplayer yang baru terjun ke dunia cosplay untuk mendapatkan kenalan dan membentuk jaringan. Di dalam "kolam kecil" ini, para cosplayer baru tidak seharusnya merasa canggung – apalagi terintimidasi – untuk menunjukkan kemampuannya. Semuanya bersenang-senang dengan hobi mereka dan persaingan adalah hal terakhir yang dipikirkan.

Nah, kebalikan dari "kolam kecil" adalah "samudera ganas". Event Jejepangan besar yang condong ke laba tidak akan memikirkan kebutuhan para penikmat kultur pop Jepang. Mereka akan berpikir rasional dan memikirkan cara-cara untuk setidaknya balik modal, yaitu dengan cara mencoba menggaet pengunjung sebanyak-banyaknya. Karena mereka memiliki dana yang besar, mereka hanya mau mengundang talenta yang mereka rasa mampu menarik banyak penggemar datang. Jadi, event besar hanya dapat diakses para cosplayer yang sudah terbukti memiliki basis penggemar yang banyak. Dan biasanya, cosplayer ini bukanlah cosplayer lokal.

Dalam skenario ideal ini, terlihat jelas perbedaan suasana event Jejepangan dari skalanya. Event kecil dipergunakan untuk cosplayer baru yang belum terkenal, lalu perlahan-lahan, dia akan menaiki tangga ketenaran hingga dapat mencapai panggung besar. Semuanya bertahap dan pada tempatnya. Tidak ada cosplayer baru yang perlu merasa canggung karena berhadapan dengan cosplayer kelas dewa di sebuah event kecil. Bahkan anggota *Muse* dari *Love Live!* pun mulai dari yang kecil-kecil dulu.

Lalu…

Oh, jangan berharap kita bisa berdiam di dunia ideal selamanya.

Masalah datang ketika event-event kecil mulai melirik kesuksesan event besar. Mereka melihat bahwa mengundang cosplayer-cosplayer dari luar negeri bisa meningkatkan jumlah pengunjung. Dan pada akhirnya, mereka berusaha mengundang cosplayer asing.

Namun sayangnya, semuanya itu bias kognitif. Kesuksesan sebuah event Jejepangan tidak selalu berkaitan ataupun berhubungan dengan kehadiran cosplayer asing sebagai bintang tamu. Event besar, seperti AFAID, justru sukses karena bisa menjangkau pangsa pasar yang luas dan tepat. Berkat dukungan finansial yang kuat, mereka bisa memiliki diversifikasi dalam acara mereka, yang akhirnya berimbas pada jumlah pengunjung mereka. AFAID memiliki Anisong, cosplay, doujinshi, musik, dan berbagai macam aspek subkultur Jejepangan. Lalu, mereka memang lebih dari mampu untuk mendatangkan talenta-talenta luar biasa dari luar negeri yang tidak hanya berbakat dalam cosplay, namun dalam bidang subkultur yang lain. Event kecil **tidak** memiliki keuntungan finansial ini.

Namun, banyak event-event kecil mulai berusaha setidaknya mengundang satu cosplayer asing sebagai bintang tamu. Biasa-

nya yang dipilih berdomisili di sekitar Asia Tenggara, karena lebih mudah mengurus akomodasinya. Beberapa event di Bali mulai mengundang Onnies dan Ying Tze. Saat semakin banyak event-event kecil mulai "menggunakan" talenta luar negeri, mungkinkah sebuah *inferiority complex* terbentuk dalam pemikiran penikmat cosplay di Indonesia? Saya rasa sudah terbentuk, dan kita terlalu terfokus pada cosplayer luar negeri hingga kadang-kadang melupakan talenta lokal.

Tentang Cosplayer Luar Negeri

Terdapat beberapa sisi positif hadirnya cosplayer asing di event-event Jejepangan di Indonesia. Meski dari sisi finansial mengundang mereka adalah pilihan yang buruk, apalagi ketika *cost* melebihi *profit*, cosplayer asing memiliki beberapa nilai plus daripada sekedar alat pemasaran.

Cosplayer asing cenderung memiliki sebuah basis penggemar yang besar. Banyak penggemar berarti semakin banyak pengunjung potensial yang akan hadir di dalam sebuah acara. Tentunya penggemar setianya akan berusaha bagaimana pun caranya agar dapat hadir dan menemui idolanya. Dalam hal ini, cosplayer asing memiliki keuntungan publisitas.

Dari segi yang lebih abstrak, cosplayer asing memiliki peran sebagai duta subkultur. Namun, fungsi ini hanya akan dapat berjalan baik jika mereka diberikan kesempatan berbicara di depan umum layaknya sebuah TED Talk mengenai pengalaman mereka ber-cosplay di negeri mereka. Atau bisa jadi ketika acara Meet and Greet diadakan sebuah sesi tanya jawab. Dalam hal ini, cosplayer asing berfungsi menjalankan diplomasi antar manusia (*people to people diplomacy*), sebuah bentuk diplomasi yang lemah di antara penduduk dua negara. Dalam sebuah diskusi informal dengan KAORI, Rafly Nugroho berpendapat bahwa mengundang cosplayer asing bisa membuka wawasan mengenai bagaimana hobi cosplay dilakukan di negeri sang cosplayer asing.

Tapi, ada juga beberapa sisi buruk yang harus ditinjau saat mengundang cosplayer asing.

Salah satunya adalah alasan finansial. Simpelnya, mengundang cosplayer asing memakan dana yang tidak sedikit. Menurut Luthfi S. dari KAORI, cosplayer lokal cenderung lebih mudah diatur dari segi finansial, karena EO tidak perlu terlalu terbebani biaya penerbangan dari luar negeri dan akomodasi.

Namun, yang ingin saya tekankan di sini adalah aspek hukum dari mengundang cosplayer asing masuk ke dalam Indonesia. Perlu diskusi lebih lanjut tentang apakah cosplayer asing memerlukan visa izin kerja di Indonesia. Sewaktu menggali informasi mengenai *Dewata Anime Festival*, saya menemukan bahwa EO berencana memberikan visa standar pada para cosplayer asing. Padahal, sebuah visa standar tidak memberikan izin pada pemegangnya untuk bekerja, apalagi kerja dibayar. Menurut peraturan perundang-undangan, seharusnya para cosplayer asing ini dibekali visa kerja, karena pastinya mereka menerima remunerasi atas jasa mereka sebagai bintang tamu.

Selanjutnya, terlalu sering melirik cosplayer asing dan berharap mereka menjadi bintang tamu bisa jadi menghambat perkembangan talenta lokal kita. Dalam masyarakat kita, terdapat kecenderungan untuk mengagung-agungkan apapun yang datang dari luar negeri. Mereka lebih kaya, lebih berkuasa, dan selalu lebih lah pokoknya, termasuk dalam hal cosplay. Saat seorang cosplayer lokal berhasil memerankan sebuah karakter dengan baik, kita malah melirik cosplayer asing hanya karena merasa mereka melakukannya "lebih baik". Padahal sebenarnya hampir sama saja. Seorang cosplayer yang menjual *photobook* seharga 50 ribu masih dikatai kemahalan, sedangkan kita rela mengantre dan berdesak-desakan selama berjam-jam untuk mendapatkan sebuah *photobook* cosplayer luar negeri yang harganya 6 kali lipat. Kecenderungan ini berdampak pada meningkatnya standar kita pada cosplayer. Standar luar negeri akan diterapkan pada cosplayer lokal kita. Tentunya ini tidak adil, karena cosplayer lokal yang baru atau tidak memiliki akses memadai pada sumber daya cosplay akan merasa tertekan karena harus berhadapan dengan standar yang terlampau tinggi. Seperti halnya membanding-bandingkan motor Supra butut dengan Ferrari terbaru. Mereka dituntut harus selalu sempurna memerankan karakter dan sedikit kesalahan akan berakibat intimidasi. Kebetulan, AJ dari Filipina memiliki pendapat yang sama, bahwa terlalu banyak *exposure* pada cosplayer asing akan justru membuat cosplayer lokal kita minder dan tidak percaya diri.

Dalam jangka panjang, terlalu banyak event yang mengundang talenta asing malah akan menghambat perkembangan talenta lokal kita. Selain itu, mengundang cosplayer asing terlalu sering juga merendahkan kemampuan lokal kita. Kalau memang kita memiliki cosplayer lokal yang handal, kenapa tidak "menggunakan" mereka?

Penutup

Saya tidak mengatakan kalau kita harus memboikot atau malah menetapkan moratorium terhadap cosplayer asing. Mereka bisa berfungsi sebagai jembatan antar negara dan budaya, dan juga bisa menguntungkan dari sisi finansial. Namun, dalam jangka panjang, jika kita terlalu bergantung atau malah mendewa-dewakan cosplayer asing, cosplayer asing justru akan menaikkan standar ekspektasi terlalu tinggi hingga tidak dapat dijangkau oleh cosplayer lokal dan mereka kehilangan kepercayaan diri untuk tampil. Sangat disayangkan melihat potensi yang begitu bagus malah hancur hanya gara-gara mereka tidak bisa bersaing dengan standar yang terlampau tinggi.

Ke depannya, event-event kecil mungkin seharusnya tetap mengundang cosplayer-cosplayer lokal dan membiarkan cosplayer asing pada event yang lebih besar. Event kecil seharusnya menjadi event yang didorong oleh komunitas untuk meningkatkan diri, bukan terfokus hanya pada keuntungan dan jumlah pengujung. Event kecil seharusnya tetap menjadi "kolam kecil" yang tenang, sebuah tempat untuk berkumpul, bersantai, dan berkembang bagi cosplayer baru dan belum terkenal agar suatu saat nanti mereka bisa berkembang lebih jauh.

Artikel ini sebelumnya dimuat di Ahotaku39
https://ahotaku39.wordpress.com/2015/10/08/do-we-have-an-inferiority-complex-foreign-vs-local-cosplayers/)

NUSAIMOE

INDONESIAN MOE MASCOT LEAGUE

ILLUSTRATION GALLERY, WEEK 1-7

Liga Nusaimoe telah bergulir 6 minggu lamanya. Antusiasme para peserta dari berbagai organisasi kreatif di Indonesia rupanya sangat hangat. Hal ini tentunya berdampak baik bagi para peserta. Para maskot organisasi pun saling bertemu untuk sekedar berteman dan bersaing.

Berikut ini adalah kumpulan artwork maskot peserta Nusaimoe, baik yang dibuat oleh para peserta maupun para fans.

© sakon

© Kane-Neko

© Kevin Yudhatama

© dinasty

© Lulu

© Nekoyaki

© Norman Maggot

Merry Xmas!
maCK
Merry Christmas
and Happy New Year 2016!
handband
studios
merry christmas
メリークリスマス&
あけましておめでとう
and a happy new year!

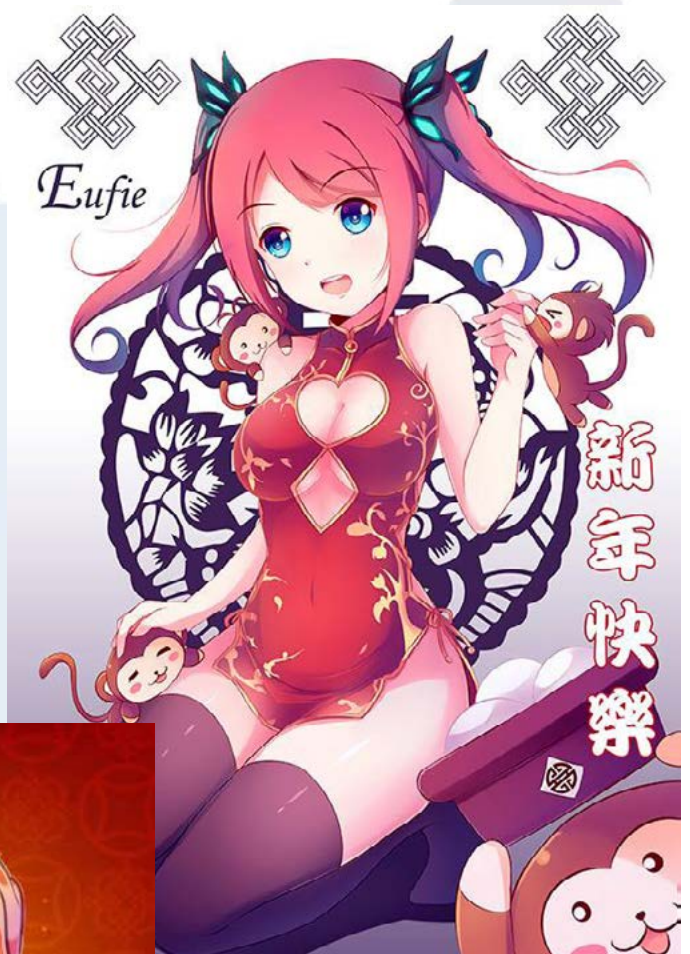
新年快樂

福

Happy Chinese New Year
新年快乐
日本
クラブ

facebook.com/StargazersAtelier
STARGAZERS
ATELIER

HAPPY
CHINESSE
NEW YEAR
2567

Happy
Chinese
New Year
2016

NHK Kouhaku Uta Gassen

Barometer Kesuksesan Dunia Hiburan Jepang

Overview

Ada banyak hal yang dapat dilakukan oleh orang Jepang saat malam tahun baru. Ada yang berpesta dengan teman atau kolega, ada yang ke kuil untuk berdoa ataupun hanya cukup di rumah dan menonton televise. Untuk opsi terakhir, banyak stasiun televise yang menayangkan siaran khusus tahun baru seperti Gaki no Tsukai (sudah dibahas edisi lalu), CDTV dan banyak lainnya. Salah satunya adalah acara yang sudah ada sejak Jepang masih berusaha pulih dari perang yaitu NHK Kouhaku Uta Gassen (Pertarunagan Musik Merah-Putih NHK, selanjutnya disebut Kouhaku).

Kouhaku adalah acara musik yang telah ada sejak 1951. Awalnya acara ini hanya disiarkan radio NHK karena mendapat respon luar biasa. Maka sejak 1953 tayang di televisi NHK dan hingga sekarang masih bertahan dan masuk ke edisi ke-66. Acara ini pernah mencapai rating 82% yang menjadi acara dengan rating tertinggi di TV Jepang.

Inti dari acara ini adalah memilih tim yang terdiri atas tim merah yang diisi oleh penyanyi/vokalis wanita dan tim putih yang diisi oleh penyanyi/vokalis pria. Pemilihan awalnya hanya dilakukan di studio namun sekarang pemirsa di televisi maupun ponsel pintar. Semua yang berpartisipasi dalam acara seperti anggota tim yang merupakan penyanyi, pembawa acara, juri tamu, hingga penonton di aula dilakukamn dengan seksama dan teliti. Kecuali untuk penonton, semuanya harus dilihat secara popularitas selama tahun tersebut karena saking prestisiusnya di acara ini.

The 66th NHK Kohaku Gassen

Edisi 66 Kouhaku mengambil tema "That's Japan, That's Kouhaku" tayang pada 31 Desember 2015 pada pukul 19.15-23.45 waktu Jepang. Haruka Ayase mengemban tugas sebagai pembawa acara tim merah dan Yoshihiko Inohara menjadi pembawa acara tim putih. Sedangkan Yumiko Udo dan Tetsuko Kuroyanagi sebagai pembawa acara umum.

Tahun ini menjadi khusu bagi pecinta anime dikarenakan adanya μ's yang mewakilkan dunia pop culture anime. Ada juga Anime Kouhaku yang membawa anime dari Astro Boy, Gundam, Sailor Moon, Chibi Maruko-chan, sampai Youkai Watch. Terakhir adalah Sachiko Kobayashi, penyanyi enka yang menyanyikan lagu Vocaloid fenomenal, Senbonzakura.

Secara umum ada artis seperti AKB48, NMB48, Perfume, Golden Bomber, V6, SMAP, Nogizaka46, Sakurako Oohara, EXILE,e-girls, dan banyak lainnya.

Tahun ini dimenakan oleh tim merah dengan 356.832 suara. Namun secara keseluruhan acara, tim putih masih menang dengan total 36 kemenangan.(**sabuxnatsu**)

Anisong di Kouhaku

Dibawah ini adalah lagu anime song serta penyanyi aslinya yang pernah dinyanyikan di Kohaku.

No.	Tahun	Penyanyi	Lagu	Anime
34	1983	Anri	CAT'S EYE	Cat's Eye
37	1986	Yuki Saito	Kanashimiyo Konnichiwa	Maison Ikkoku
41	1990	BB Queens	Odoru Ponpokorin	Chibi Maruko-chan
42	1991	Moriguchi Hiroko	ETERNAL WIND ~Hohoemi wa Hikaru Kaze no Naka~	Gundam F91
45	1994	Ryoko Shinohara	Itoshisato Setsunasato Kokoro Tsuyosato	Street Fighter II Movie
52	2001	Kimura Yumi	Itsudemo Nandomo	Spirited Away
55	2004	Hitomi Shimatani	ANGELUS	Inuyasha
56	2005	aiko	Star	Arashi no Yoru ni
57	2006	Aqua Times Sukima Swicth	Ketsui no Asa ni Boku Note	Brave Story Doraemon Movie 2006
58	2007	Nakagawa Shoko	Sorairo Days	Gurren Lagann
59	2008	Fujioka Fujimaki & Nozomi Ohashi	Gake no Ue no Ponyo	Ponyo
60	2009	Nana Mizuki	Shin Ai	WHITE ALBUM
61	2010	Nana Mizuki	PHANTOM MINDS	Nanoha Movie 1st
63	2012	Nana Mizuki	BRIGHT STREAM	Nanoha Movie 2nd A's
64	2013	Nana Mizuki x TM Revolution	Preserved Roses Kakumei Revolution	Valvrave
65	2014	Nana Mizuki x TM Revolution Linked Horizon	Kindan no Resistance Preserved Roses Guren no Yumiya	Valvrave Shingeki no Kyojin
66	2015	μ's	Sore wa Bokutachi no Kiseki	Love Live! School Idol Project

JUST ASKING

Selamat datang di rubrik Just Asking, dimana kami akan menanyakan pertanyaan iseng dan gak penting kepada para pembaca AMH Magz, tapi tetap menarik untuk diangkat. Untuk volume ini, pertanyaannya adalah:

"Apa judul komik lokal favoritmu?"

Tanggal 12 Februari lalu diperingati sebagai Hari Komik dan Animasi Nasional. Untuk merayakannya, kami hanya ingin tahu, seberapa suka kamu dengan karya-karya para kreator berbakat di Indonesia? Mari kita mulai dengan judul komik favorit, karena industri komik Indonesia sedang sibuk-sibuknya mengeluarkan berbagai karya yang keren. Kamu bisa menyebutkan komik lokal dari majalah kompilasi, jilid tankoubon, doujin, webtoon, web comic, dan lain-lain.

otaku_insider
(AMH Magz)

Rabbit Vault. Sisanya so-so gw rasa.

omega8719
(AMH Magz)

Cuma baca web comic yang pendek, sejauh ini God You Must Be Joking yang menarik.

mca_trane
(AMH Magz)

Sebelumnya kalau ada yang bilang gw suka Pasutri Gaje/My Prewedding... nggak salah sih tapi bukan karena ada Meka Satria ya (inb4 tsundere).

Sebenernya banyak sih komik Indonesia yang gw suka. Saking banyaknya sampai lupa. It's true hahaha. Kalo dari majalah komik, rata-rata gw baca semua dan belum pernah putus! Sementara judul-judul komik yang lepas gitu... Gw suka Anak Kos Dodol, Nan Nan's Daily Life, Setan Jalanan, 17+, dan Kambing Jantan!

Intinya sih, gw suka komik lokal sama seperti gw suka baca manga Jepang. Kalau ceritanya bagus dan gw suka, pasti gw ikuti sampai selesai.

Akbar Fadhlillah

Kalo di Kosmik suka ama Wanoja, di Shonen Fight sama Perennium, sama apapun judul yang dibuat mas Sweta.

Harukaze Ai Mizuki

Kosmik #1 (aku ga nyangka bakal suka banget sama Jenderal Pavlichenko XD). Tapi emang semua komik di Kosmik sangat antimainstream XD

Re:ON #2, Shonen Fight #3... Lainnya adalah semua komik yg dibuat Is Yuniarto, Archie The Redcat, Sweta Kartika, Mukhlis Nur, Ekyu, Annisa Nisfihani, Azisa Noor, dan beberapa nama lain etc.

Muammar Gibran N

Buat sekarang, Jamu Sakti ama Galau Man.

Rahma Mizuki

Komik World Inverse buatan Mimi N. Itu favorit saya XD

Putu Trisna Purnami D.

Lagi ngikutin My Prewedding di Webtoon.

Kaz
(GJFM)

Perennium, Oh B(oobs)lood, yang Kosmik gw lupa ada 1 yang menarik cuma gw lupa judulnya gegara baru baca yang 1.

Sakakiba Ryo
(Suramu Kyoudan)

God You Must Be Joking, Radical Comic, Bad Comic for Bad People.

Arief Rachman
(Everyday Adventure)

INheritage Incarnation of Chaos, Only Human, Tawur (menunggu season 2), Grand Legend Ramayana, Rixa, Manungsa, Wanoja (overly cute art), Satu Atap (menunggu vol 3)

Snow
(Duniaku)

Tawur, Me vs Big Slacker Baby, Garudayana, Grey & Jingga.

Utsuru

Perennium, karena bisa gw pake jadi skripsi. Huahahaha

Vira Xeva

INheritage, Pasutri Gaje, satunya lagi lupa.

Rakaputra P.
(Doujin Dalam Botol)

Serial Ayo dong /shameless. Selain itu... Tawur, Wanoja.

Joni Ardiansyah

God You Must Be Joking.

Karina R. Zhang
(Doujin Dalam Botol)

Junkhead Republic.

Sudhiro Sappurisa

Rixa, Cyborg Idol Rinka.

Eventius Timothy

Wanara, Pavlichenko.

Kenapa sih, harus tanggal 12 Februari sebagai Hari Komik dan Animasi Nasional?

Hari Komik dan Animasi Nasional dimulai pada 12 Februari 1998 saat Pekan Komik dan Animasi Nasional digelar di Galeri Nasional Jakarta. Dirjen Kebudayaan Depdiknas saat itu, Edi Sedyawati serta beberapa komikus dan animator senior mengusulkan agar komik dan animasi lokal punya momen yang bisa diperingati setiap tahun. Akhirnya, di hari terakhir Pekan Komik dan Animasi Nasional, diresmikanlah tanggal 12 Februari sebagai perayaan insan komik dan animasi tanah air.

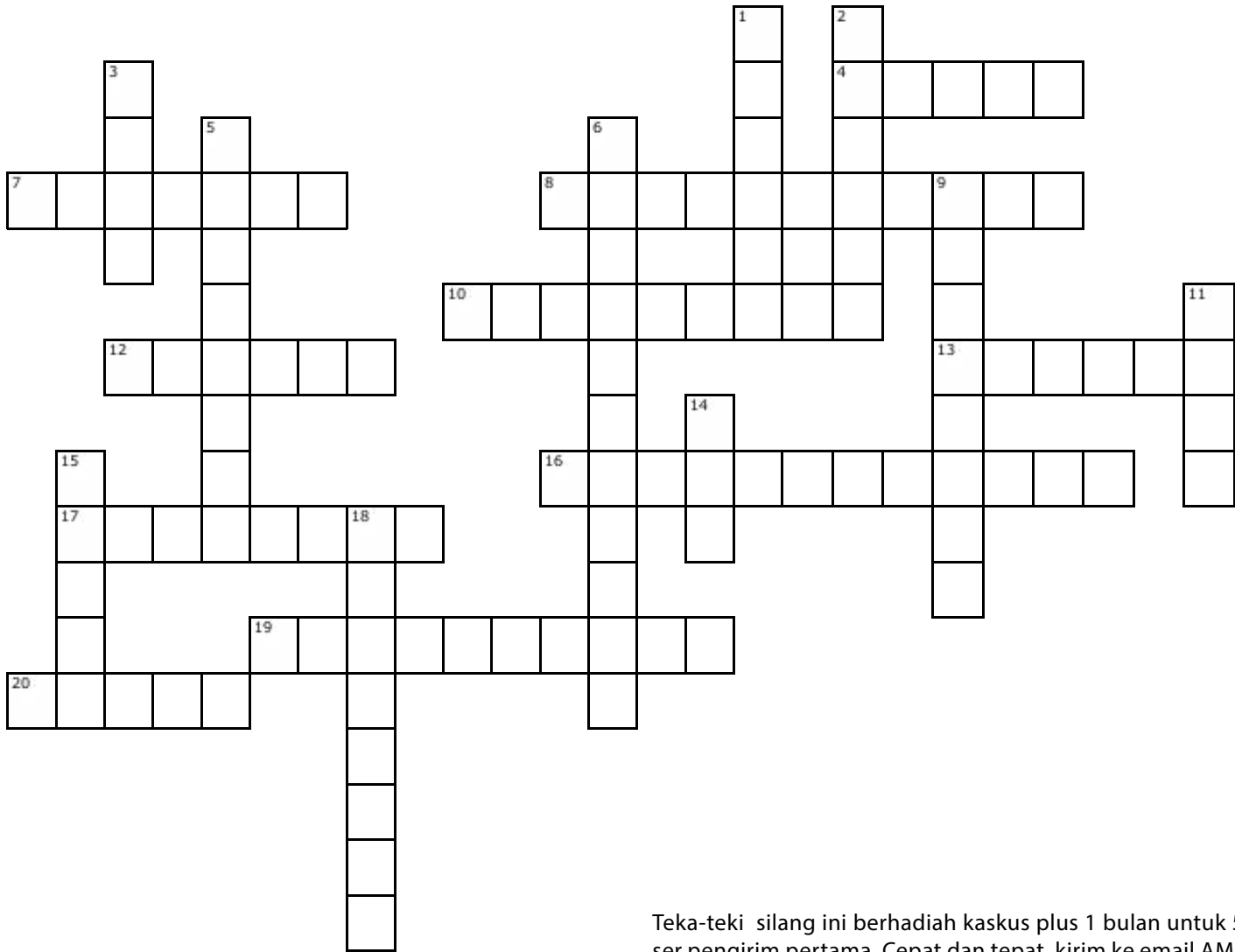
Saat ini, perkembangan komik dan animasi lokal sudah sangat pesat. Puluhan judul komik Indonesia rilis setiap waktu dalam bentuk fisik maupun online. Majalah komik amatir dan profesional pun mulai marak bermunculan. Gayanya pun beragam. Mulai dari gaya realis angkatan lama, hingga yang lebih ngepop dan kekinian.

Dari segi animasi pun, tak kalah membanggakan. Banyak animasi 3D buatan lokal tayang di TV, sementara judul ambisius seperti Battle of Surabaya meraih respon positif.

Meskipun komik dan animasi Indonesia mulai membanjiri pasar lokal, bukan berarti semuanya adalah karya "instan". Ratusan jam telah dihabiskan para kreator untuk melahirkan karya terbaik mereka. Jika kamu menyukai karya mereka, kamu bisa memberikan apresiasi dengan membeli karya-karya mereka.

Tentunya AMH Magz bakal terus mengulas berbagai karya lokal yang pastinya menarik dan wajib kamu nikmati. Nggak cuma soal komik dan animasi, tapi juga musik, event, cosplay, dan lain-lain.

Step by step menggambar My Prewedding dari Sayuko

CROSSWORD

Teka-teki silang ini berhadiah kaskus plus 1 bulan untuk 5 kaskuser pengirim pertama. Cepat dan tepat, kirim ke email AMH Magz, cukup text saja. Jawaban sesuai dengan urutan pertanyaan dibawah. Jangan lupa username dan nomor ID. Batas waktu 2 minggu setelah terbit. Keterangan lebih lengkap bisa dibaca pada AMH Magz vol 23. Oleh karena itu mulai saat ini seringlah mengecek karena siapa tahu terbit mendadak.

Mendatar

4. Salah satu anime movie berbudget tinggi.

7. Mecha dalam Eureka Seven.

8. Seiyuu dari Izumi Reina.

10. Seiyuu Nico dan Nero.

12. Salah satu snack di Jepang.

13. Nama pencuri.

16. Aktor di Yakuza Apocalypse.

17. Pulau referensi latar Musaigen.

19. Idol dalam serial Macross.

20. Beruang yang bisa berbicara.

Menurun

1. Kamen Rider pertama.

2. Perusahaan pembuat alat musik dan kendaraan bermotor.

3. Dewa perang Romawi.

5. Salah satu Gundam frame.

6. mangaka Joukamachi no Dandelion.

9. Mecha hasil desain Kawamori.

11. Musuh Son Goku.

14. Komposer sekaligus penyanyi.

15. Ilmuwan sukses di bidang kelistrikan.

18. Original Creator RWBY.

3x3 Rekomendasi

ANO NATSU DE MATTERU

Seorang alien yang mendarat darurat di Bumi menyamar menjadi siswi. Menikmati masa muda dan patah hati.

MASHIROIRO SHYMPHONY

Diadaptasi dari VN tentang kisah kasih dan kehidupan di sekolah. Menikmati masa muda dan patah hati (lagi).

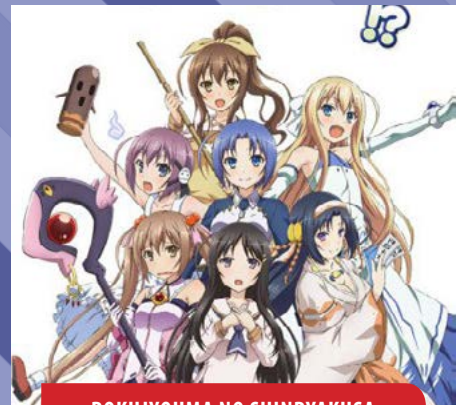
WHITE ALBUM 2

Bukan anime sekuel jadi bisa langsung meloncat seri kedua. Kemiripan hanyalah pola cinta yang melibatkan peyanyi. Menikmati masa muda dan patah hati(tega ih).

HAYATE NO GOTOKU

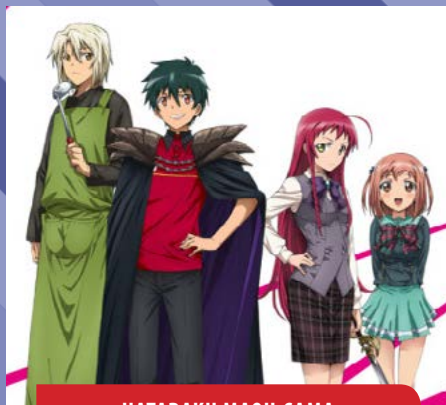
Hayate dari keluarga kurang mampu terpaksa menjadi pelayan demi membayar hutang keluarga yang menumpuk. Lebih dianjurkan membaca versi manga saja.

SETO NO HANAYOME

Bagaimana rasanya tunangan dengan anak ketua yakuza(dari laut)? Ditambah beberapa gadis lain yang ikutan mengejar. Hidupmu gak akan pernah tenang lagi.

ROKUJYOUMA NO SHINRYAKUSA

Perebutan sebuah kamar sakti oleh beberapa gadis dari berbagai pihak. Salah satu komedi harem yang eksekusi kisahnya bagus.

INARI KON KON, KOI IROHA

Kisah sampingan Uka-sama dengan Touka justru lebih menarik daripada tokoh utama. Manga sudah tamat dengan memuaskan.

HATARAKU MAOU-SAMA

Seorang raja iblis yang terlempar ke dunia manusia tanpa energi mana. Dia menjadi sama lemah dengan manusia dan terpaksa bekerja part time.

AMAGAMI

Adaptasi dari VN dating sim yang rilis di PS2. Dengan format episode *omnibus*, semua karakter mendapat ending rute masing-masing.